

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Романчук Иван Сергеевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 17.09.2024 17:22:28

Уникальный программный ключ:

6319edc2b582ffdacea443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»

Институт социально-гуманитарных наук

УТВЕРЖДЕНО

Заместителем директора института
школы, филиала

Крускоп И.Х.

РАЗРАБОТЧИКИ

Лапко А.Д., Дзюба Д.А.

**ПМ.01 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

для обучающихся по специальности

55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

направленность: *Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино*

форма(ы) обучения очная

язык реализации: *русский*

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

ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

ОК 06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознательное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения

ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях

ОК 08 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности

ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

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 (практический опыт)
МДК.01.01. Традиционная анимация			
ОК 01- ОК 09 ПК 1.1 ПК 1.4	необходимый набор информации для визуализации характерного	использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы	выполнения поправок в движении анимационного

<p>ПК 1.5 ПК 1.6</p>	<p>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; 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</p>	<p>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; 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>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 поставленного задания;</p>
--------------------------	--	--	---

	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;		
МДК.01.02. Компьютерная анимация			
ОК 01- ОК 09 ПК 1.2 ПК 1.5 ПК 1.6	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	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;	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

	видеоряда 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;	анимационного персонажа; создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере;
МДК.01.03. Перекладная анимация			
ОК 01- ОК 09 ПК 1.3 ПК 1.6	необходимый набор информации для визуализации 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;	использовать взаимовлияние движений различных частей 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;	выполнения поправок в положении частей 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

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

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК, виды практики ³)	Семестр	Всего (ак.ч.)	В т.ч. в форме практической подготовки	Учебные занятия по МДК (всего ак.ч.)	Самостоятельная работа по МДК (всего ак.ч.)	Курсовые работы (проекты)	Форма промежуточной аттестации
<i>1</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	144		110	34		экзамен
МДК.01.02. Компьютерная анимация	4	118		74	44		экзамен
МДК.01.03. Перекладная анимация	4	72		38	34		диф.зачет
МДК.01.04. Кукольная анимация	4	72		38	34		диф.зачет
Консультации	4	10					
Итого по ПМ:	4	412		260	146		экзамен

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебной и производственной практик представлено в рабочих программах соответствующих практик¹

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 Традиционная анимация						
Семестр 4						
Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов		10	10			6
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						
1 Принцип подготовки к действию, действие и реакция на действие, обратная запись на примере задания «Выстрел пушки»						
1 Принцип дифференцированного движения						
2						

¹ в соответствии с ФГОС СПО, утвержденным начиная с 2022 года, учебная и производственная практика не входят в структуру профессиональных модулей, в содержании рабочей программы профессионального модуля указываются только МДК, строки, содержащие информацию о практиках удалить.

1 3	Послойная анимация. Нелинейная панорама					
Тема 1.2. Биомеханика животных с помощью последовательных рисунков			11	11		6
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					
1 0	Пальцеходящие животные. Кошачьи					
1 1	Животные иноходцы					
Тема 1.3. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков			11	11		6
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			11	11		6
Содержание						
1	Игровые сцены в анимации					
2	Жесты					
3	Эмоции					
4	Реплика (артикуляция)					
Тема 1.5. Анимационный скетчинг			11	11		6
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.					
11	Зарисовки элементов одежды персонажа					
МДК. 01.02 Компьютерная анимация						
Семестр 4						
Тема 2.1. Понятия и принципы компьютерной графики			7	8		8
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			8	7		8
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			7	7		8
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		7	7			8
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		7	7			8
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					
МДК. 01.03 Перекладная анимация						
Семестр 4						
Раздел 2. Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации						
Тема 3.1 Изготовление перекладочной марионетки		3	3			6
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	Избегание отражающего эффекта (обратная сторона марионетки окрашивается в черный цвет).					
Тема 3.2. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальном станке		3	3			7

Содержание						
1	Принцип движения переключного 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 переключки		3	3			7
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 переключки		3	3			7
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 (верблюд, жираф 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 переключка		6	6			7
Содержание						
1	Особенности компьютерной переключки					
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					
1	Коррекция результата					
0						
1	Рендер					
1						
1	Оптимизация проекта и организация рабочего процесса					
2						
МДК. 01.04 Кукольная анимация						
Семестр 4						
Тема 4.1. Разработка кукольного персонажа			5	5		8
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	4		8
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, зубоврачебный материал «STADONT».					
Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа			4	4		8
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		5	5			10
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: вперевалку, 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		10				
Промежуточная аттестация		12				
Всего по модулю		412				

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.

Знания:

- методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель;
- методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;
- методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей;
- методы и приемы цифровой лепки;
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;
- необходимый набор информации для визуализации 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;
- основы пластической анатомии человека и животных;
- основы рисунка;
- принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;
- принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;
- принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
- принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;
- принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;
- принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
- программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;
- 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;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики.

Умения:

- вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания;
- вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания;
- 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 движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки;

- использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;
- использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки;
- использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете;
- использовать инструменты управления анимационным персонажем;
- использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении;
- использовать приемы и методы цифровой лепки;
- использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;
- использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации;
- 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 ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации.
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
- реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки, исходя из паспорта сцены;
- реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации, исходя из паспорта сцены;
- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
- составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации.

Владения:

- выполнения поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания;
- выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в

- распределении их по времени в рамках поставленного задания;
- выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;
- выполнения поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;
- 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;
- заполнения экспозиционных листов;
- настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;
- определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;
- 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;
- создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации профессионального модуля

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. *Трищенко, Д. А.* Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).

4. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).
5. 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: 06.09.2024).
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).
5. 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: 06.09.2024).
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).

3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).
5. *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: 06.09.2024).
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. *Трищенко, Д. А.* Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).
5. *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: 06.09.2024).
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

4.1.2. Дополнительная литература:

МДК. 01.01 Традиционная анимация

1. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. — URL: <http://abduzeedo.com/>
2. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.blender3d.com.ua>

МДК. 01.02 Компьютерная анимация

1. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: 12 <http://www.3d-blender.ru>
2. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
3. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239>

МДК. 01.03 Перекладная анимация

1. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: 12 <http://www.3d-blender.ru>
2. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
3. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239>

МДК. 01.04 Кукольная анимаци

1. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: 12 <http://www.3d-blender.ru>
2. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
3. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239>

4.1.3. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>

Электронно-библиотечная система Лань - <https://e.lanbook.com/>

База данных IPR Books - <https://www.iprbookshop.ru/>

Образовательная платформа Юрайт - <https://urait.ru/>

Электронная библиотека Grebennikon - <https://grebennikon.ru/>

ФГБУ «Государственная публичная научно-техническая библиотека России» - <https://rd.springer.com/>

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 анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная. Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

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 экзамена (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. ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.

<p>Тема 1.2. Биомеханика животных с помощью последовательных рисунков</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией</p>	<p>ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.</p> <p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика. ОК 01 – ОК 09</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика</p>
<p>Тема 1.3. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией</p>	<p>ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.</p> <p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика. ОК 01 – ОК 09</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика</p>
<p>Тема 1.4. Актерская игра</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией</p>	<p>ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов. ОК 01 – ОК 09</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадровой</p>

			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. ОК 01 – ОК 09	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	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 1.1 ПК 1.4 ПК 1.5 ПК 1.6	
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 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели. ОК 01 – ОК 09	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)	ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью

	<p>Подготовка и выступление с презентацией</p>	<p>компьютерной модели.</p> <p>ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели. ОК 01 – ОК 09</p>	<p>покадрового изменения положения частей компьютерной модели.</p> <p>Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.</p>
<p>Тема 2.3. Текстурирование</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией</p>	<p>ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.</p> <p>ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели. ОК 01 – ОК 09</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.</p> <p>Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной</p>

			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 1.2 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 компьютерной трехмерной модели. ОК 01 – ОК 09	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 2.5. 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	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.

		хронометражем раскадровки и аниматика ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика
Промежуточная аттестация обучающихся			
<i>Экзамен 4 семестр</i>	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 1.2 ПК 1.5 ПК 1.6	
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. ОК 01 – ОК 09	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 горизонтальном станке	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. ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
Тема 3.3. Механика в анимации с помощью перекладки	Наблюдение за выполнением практического задания.	ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного

	(деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки. ОК 01 – ОК 09	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. ОК 01 – ОК 09	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 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов. ОК 01 – ОК 09	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 покадровой

			съемки объемных предметов
Промежуточная аттестация обучающихся			
<i>Дифференцированный зачет 4 семестр</i>	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 1.3 ПК 1.6	
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 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки. ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
Тема 4.2. Изготовление кукольного персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки. ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
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 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового

		ОК 01 – ОК 09	изменения частей компьютерной трехмерной модели
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. ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика
Промежуточная аттестация обучающихся			
<i>Дифференцированный зачет 4 семестр</i>	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 1.3 ПК 1.4 ПК 1.6	
Промежуточная аттестацию по модулю			
<i>Экзамен 4 семестр</i>	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09	

3. Типовые оценочные материалы

Наблюдение за выполнением практического задания (деятельностью студента)

Оценка выполнения практического задания (работы)

Подготовка и выступление с презентацией

Решение ситуационной задачи

Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание

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

Здания 1 – го типа

1. Работа над мультфильмом по заданному сюжету.
2. Переработка прототипов. Разработка персонажей.
3. Уточнение основных пропорций персонажей.
4. Определение предварительного рисунка "линейки персонажей"
5. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.
6. Выполнение эскизов в заданной технике, в полном размере.
7. Композиционное построение ключевых кадров.
8. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.
9. Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.
10. Разработка художественного оформления работы

Задания 2 – го типа

1. Разработайте план создания покадровой анимации
2. Создать в презентации анимационное движение Земли вокруг Солнца
3. Создать GIF-анимацию «Вращение Земли» из набора растровых GIF изображений, показывающих последовательные положения Земли
4. Создать flash-анимацию «последовательного преобразования синего квадрата в зеленый треугольник и красный круг.
5. Создать «бегущую строку».

Задание 3– го типа

Разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд.

1. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения курсового проекта
2. Выполнение раскадровки и эскизов
3. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы
4. Выпонение анимационных сцен.
5. Выполнение компановок к сценам.
6. Фазовка сцен
7. Выполнение фонов к сценам
8. Соединение сцен с фонами
9. Соединение всех сцен в общий проект
10. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов
11. Создание титров

Задание 4–го типа

«Падающий лист на воду». Разработка сцены, варианты листа, основные компоновки, разработка фона для сцены

- 1 Задание «Травинка». Разработка сцены и фона
- 2 Задание «Походка мелкой птицы». Разработка персонажа
- 3 Задание «Иноходцы». Разработка персонажа - иноходца (верблюды, жирафы и т.д.)
- 4 Создание искр.
- 5 Растворение объекта.
- 6 Разбивание стекла.
- 7 Создание реалистичного меха.
- 8 Создание травы.
- 9 Создание анимации шара, падающего со стола.
- 10 Создание анимации листа, падающего с дерева.
- 11 Создание анимации маятника.
- 12 Создание анимации червяка.
- 13 Создание анимации травинки.
- 14 Создание анимации падающих снежинок.
- 15 Создание анимации детских качелей.

УТВЕРЖДЕНО

Заместителем директора института
школы, филиала

Крускоп И.Х.

РАЗРАБОТЧИКИ

Дзюба Д.А., Носов А.А.

**ПМ.02 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

МДК 02.03 Основы сценарного мастерства и сторителлинга

МДК 02.04 Научно-проектный семинар

для обучающихся по специальности

55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

направленность: *Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино*

форма(ы) обучения очная

язык реализации: *русский*

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

Профессиональный модуль соответствует виду деятельности *Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий*

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.02.01 – 02.04			
ОК 01	<p>актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; 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)</p>	<p>Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p>
ОК 02	<p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации,</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</p>	<p>Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>

	<p>современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.</p>	<p>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>	
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 профессиональную 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-</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>

		идею; определять источники финансирования	
ОК 04	психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05	особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по специальности; стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения	описывать значимость своей специальности; применять стандарты антикоррупционного поведения	Проявлять гражданско-Патриотическую позицию, Демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения

ОК 07	<p>правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности;</p> <p>основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения;</p> <p>принципы бережливого производства;</p> <p>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;</p> <p>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;</p> <p>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 профессиональные темы; основные общепотребительные глаголы (бытовая и профессиональная</p>	<p>понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные</p>	<p>Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>

	<p>лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности.</p>	<p>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>	
ПК 2.1	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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</p>

	<p>визуализации характерного движения;</p> <p>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;</p> <p>принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики</p>	<p>достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;</p> <p>вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания</p>	<p>параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;</p> <p>выполнение поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания</p>
ПК 2.2	<p>программного обеспечение для постановки виртуальных;</p> <p>основных принципов видеомонтажа;</p> <p>основ анимации и мультипликации;</p> <p>основ построения композиции кадра;</p> <p>основ компьютерной графики;</p> <p>особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;</p> <p>технических принципов работы</p>	<p>использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики;</p> <p>сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене;</p> <p>применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;</p> <p>применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей</p>	<p>создании виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;</p> <p>мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;</p> <p>постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру;</p>

			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	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	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

	особенности работы в них	выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-ценах;	корректировке 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;	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

	основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино		анимационного кино; внесении правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино
ПК 2.5	<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; курулировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта; курулировать 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>курулировании 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; курулировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального</p>

			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.)	В т.ч. в форме практической подготовки	Учебные занятия по МДК (всего ак.ч.)	Самостоятельная работа по МДК (всего ак.ч.)	Курсовые работы (проекты)	Форма промежуточной аттестации
<i>I</i>	2	3	4	5	6	7	8
МДК.02.01 Основы художественной постановки	3	144		102	42		экзамен
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка	4	108		74	34		Дифф. зачет
МДК.02.03 Основы сценарного мастерства и сторителлинга	4	108		74	34		Дифф. зачет
МДК.02.04 Научно-проектный семинар	3,4	72		52	8	12	Дифф. зачет
Итого по ПМ:		438		302	118	12	экзамен

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебной и производственной практик представлено в рабочих программах соответствующих практик¹

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 3						
Раздел 1. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий						
Тема 1.1. Визуальное восприятие и композиция кадра		10	15			10
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 и тд						
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 и тд						
12 Основные правила построение кадра						
13 Свойства и особенности кино-пространства						
Тема 1.2. Дизайн персонажа		10	15			10
Содержание						
1 Основы построения и разработка персонажа						
2 Разработка персонажа						

¹ в соответствии с ФГОС СПО, утвержденным начиная с 2022 года, учебная и производственная практика не входят в структуру профессиональных модулей, в содержании рабочей программы профессионального модуля указываются только МДК, строки, содержащие информацию о практиках удалить.

3	Работа с линейками персонажей					
4	Карты эмоций.					
5	Позинг					
6	Цветовое решение персонажа					
	Тема 1.3. Работа с фонами		10	15		10
	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		10	15		12
	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.					
Всего			40	60		42
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка						
Семестр 4						
	Тема 2.1. Риггинг		12	12		11
	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		12	12		11
	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 переключочной компьютерной анимации.					
6	Различные методы компьютерной переключки (ротоскопирование, векторизация и т.д.)					
7	Выбор метода в зависимости от задачи и материала					
8	Принципы и методы компьютерной переключки					
9	Цветокоррекция и освещение					
10	Ретушь и восстановление изображений					
11	Векторизация изображений					
Тема 2.3. Композитинг и монтаж			12	12		12
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	Кейинг.					
6	Использование эффектов в композитинге.					
7	Экспорт файлов, параметры экспорта.					
8	Подготовка материалов к компьютерной переключке (кадрирование, стабилизация, удаление шумов)					
9	Монтаж и композитинг в компьютерной переключке					
10	Техники и приемы монтажа и композитинга					
11	Создание титров и заставок для компьютерной переключки					
Всего			36	36		34
МДК.02.03 Основы сценарного мастерства и сторителлинга						
Семестр 4						
Раздел 3. Сценарное мастерство и сторителлинг						
Тема 3.1. Введение в сценарное мастерство и сторителлинг			5	5		5
Содержание						
1	Определение и основные понятия					
2	История развития сценаристики					
3	Основные принципы сторителлинга					
4	Роль сценариста в создании кино, телевидения и других медиа					
Тема 3.2. Структура сценария			5	5		5
Содержание						
1	Сюжет и фабула					
2	Конфликт и его развитие					
3	Трехактная структура сценария					
4	Мондо Макабро					
Тема 3.3. Персонажи и их развитие			5	5		5
Содержание						
1	Создание персонажей					
2	Характеристики персонажа					
3	Развитие персонажа					
4	Архетипы персонажей					

Тема 3.4. Диалоги и речевые характеристики		5	5			5
Содержание						
1	Роль диалогов в сценарии					
1	Речевые характеристики персонажей					
2	Композиция диалога					
3	Мастерство диалога					
Тема 3.5. Описание места действия и атмосферы		5	5			5
Содержание						
1	Описание пространства и времени					
1	Создание атмосферы и настроения					
2	Работа с деталями для создания атмосферы					
3	Звуковое и световое оформление					
Тема 3.6. Драматургия и конфликты		5	5			5
Содержание						
1	Типы конфликтов и их роль в сценарии					
1	Внутренние и внешние конфликты					
2	Структура конфликта					
3	Преобразование конфликтов в драматические ситуации					
Тема 3.7. Основы сторителлинга		6	6			4
Содержание						
1	Понимание основ сторителлинга и его применения					
1	Методы сторителлинга: "Сказка", "Миф" и др.					
2	Принципы сторителлинга в различных жанрах					
3	Написание историй: от идеи до реализации					
Всего		36	36			34
МДК 02.04 Научно-проектный семинар						
<i>3–4 семестр</i>						
Тематика курсовой работы (проекта)		72				
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.						

<p>11. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему классического оперного произведения.</p> <p>12. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сатирического произведения.</p> <p>13. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему юмористического произведения.</p> <p>14. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной колыбельной песни.</p> <p>15. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной фольклорной миниатюры (потешки, загадки, пословицы, и т.п.)</p> <p>16. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к детской образовательной передаче.</p> <p>17. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к познавательно-развлекательной передаче.</p> <p>18. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационного рекламного ролика.</p> <p>19. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему художественно-анимационных титров к игровому фильму.</p> <p>20. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему авторского сюжета.</p> <p>21. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационно-графической части для научно-популярного или обучающего фильма.</p> <p>22. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему рассказа современного детского писателя.</p> <p>23. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему лирической прозы.</p>	
Консультация	20
Промежуточная аттестация	6
Всего по модулю	438

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

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).

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: 06.09.2024).
2. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с

4.1.3. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>
 Электронно-библиотечная система Лань - <https://e.lanbook.com/>
 База данных IPR Books - <https://www.iprbookshop.ru/>
 Образовательная платформа Юрайт - <https://urait.ru/>
 Электронная библиотека Grebennikon - <https://grebennikon.ru/>
 ФГБУ «Государственная публичная научно-техническая библиотека России» - <https://rd.springer.com/>

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:

МДК.02.01 Основы художественной постановки

Кабинет художественной постановки.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК.02.03 Основы сценарного мастерства и сторителлинга

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК.02.04 Научно-практический семинар

Кабинет социально-гуманитарных дисциплин.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

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 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.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)	ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру ОК 01 – ОК 09	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	ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по воплощению художественного замысла посредством графических и анимационных объектов

	практического задания(работы)		
Тема 1.3. Работа с фонами	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по распределению этапов работы, использую 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)	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 ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по распределению этапов работы, использую разработанные анимационные модели, настраивая освещение, накладывая текстуру
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 3 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09	
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Риггинг	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по созданию рига персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.
Тема 1.2. Компьютерная перекладка	Наблюдение за выполнением практического задания.	ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	Обучающийся выполняет работу по распределению этапов работы, использую

	(деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру	разработанные анимационные модели, настраивая освещение, накладывая текстуру
Тема 2.1. Композитинг и монтаж	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино ОК 01 – ОК 09	Обучающийся выполняет работу по выполнению монтаж, композитинга и постобработку анимационного кино
Промежуточная аттестация обучающихся			
Диф.зачет 4 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09	
МДК.02.03 Основы сценарного мастерства и сторителлинга			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Введение в сценарное мастерство и сторителлинг	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной	Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности; Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;

		<p>сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 01 – ОК 09</p>	
Тема 1.2. Структура сценария	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</p> <p>Оценка выполнения практического задания(работы)</p>	<p>ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<p>Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;</p>

		ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	
Тема 1.3. Персонажи и их развитие	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста ОК 01 – ОК 09	Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности; Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;

<p>Тема 1.4. Диалоги и речевые характеристики</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)</p>	<p>ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста ОК 01 – ОК 09</p>	<p>Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности; Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;</p>
<p>Тема 1.5. Описание места действия и атмосферы</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения</p>	<p>ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02 Использовать современные средства</p>	<p>Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности; Умеет пользоваться поиском</p>

	практического задания(работы)	поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста ОК 01 – ОК 09	актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;
Тема 1.6. Драматургия и конфликты	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03 Планировать и	Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности; Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;

		<p>реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 01 – ОК 09</p>	
Тема 2.1. Основы сторителлинга	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</p> <p>Оценка выполнения практического задания(работы)</p>	<p>ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать</p>	<p>Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;</p>

		<p>знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 01 – ОК 09</p>	
МДК.02.04 Научно-проектный семинар			
Текущий контроль успеваемости			
Научно-проектный семинар	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</p> <p>Оценка выполнения практического задания(работы)</p>	<p>ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04 Эффективно взаимодействовать и</p>	<p>Обучающийся умеет выбирать способы решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Умеет пользоваться поиском актуальной информации для осуществления профессиональной деятельности и умеет анализировать информацию;</p>

		<p>работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 01 – ОК 09</p>	
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 4 семестр	в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	<p>ОК 01 – ОК 09</p> <p>ПК 2.1 – ПК 2.5</p>	

3. Типовые оценочные материалы

Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)

Оценка выполнения практического задания(работы)

Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией

Решение ситуационной задачи

Экзамен/диф.зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание

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

Пример практических заданий:

- Создать экспликацию - выбрать несколько самых важных картинок, рассказывающих о сюжете
- Создать сториборд - правильно применять навыки монтажа для визуального рассказа истории
- Создать режиссерский лэйаут - детализировать сториборд необходимыми компоновками для понимания сути движения
- Детализировать режиссерский лэйаут аниматорским лэйаутом- добавлять компоновки арок персонажа
- Разработать конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта
- Разработать сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями;
- Разработать дизайн анимационного персонажа
- Сделать тест персонажа, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса.
- Разработать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером);
- Реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки.
- Разработка дизайна персонажа авторского проекта (мин. 1 персонаж) -Разработка окружения для авторского проекта (мин. 1 мастер- фон)

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Институт социально-гуманитарных наук

УТВЕРЖДЕНО

Заместителем директора института
школы, филиала

Крускоп И.Х.

РАЗРАБОТЧИКИ

Дзюба Д.А., Носов А.А.

**ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-
АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**

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

МДК.03.01 Организация и создание командного анимационного проекта

МДК. 03.02 История и теория кино

для обучающихся по специальности

55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

направленность: *Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино*

форма(ы) 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 - 03.02			
ОК 01	<p>актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; 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)</p>	<p>Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</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</p>	<p>определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять</p>	<p>Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное</p>

	<p>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>современную научную профессиональную 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>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 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 гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; 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</p>

			поведения
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 профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;</p> <p>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;</p> <p>участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы;</p> <p>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>Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>
ПК 3.1 Разрабатывать	основные технологии производства	применять навыки логического и пространственного мышления	выборе оптимальной технологии

<p>конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта</p>	<p>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>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>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; применять изобразительные приемы.</p>	<p>разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта; 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 качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта</p>
--	--	--	--

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК, виды практики ³)	Семестр	Всего (ак.ч.)	В т.ч. в форме практической подготовки	Учебные занятия по МДК (всего ак.ч.)	Самостоятельная работа по МДК (всего ак.ч.)	Курсовые работы (проекты)	Форма промежуточной аттестации
<i>1</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	2	180		142	38		Дифф. зачет
МДК. 03.02 История и теория кино	2	108		62	46		Дифф. зачет
Итого по ПМ:		288		204	84		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 2						
Тема 1.1. Распределение обязанностей при создании анимационного проекта		30	40			19
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			30	40		19
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				
Всего			60	80		38
МДК. 03.02 История и теория кино						
Семестр 2						
Тема 1.1. Итальянский неореализм			2	5		5
Содержание						
1	Зарождение итальянского неореализма в послевоенный период					
2	Основные представители и фильмы этого направления					
3	Особенности неореализма: социальная направленность, реалистичное изображение жизни простых людей, внимание к деталям и атмосфере					
4	Влияние неореализма на развитие мирового кино					
Тема 1.2. Нуар			2	5		5
Содержание						
1	История возникновения жанра нуар в американском кино 1940-1950-х гг					
2	Характерные черты нуара: мрачная атмосфера, пессимизм, цинизм, детективные сюжеты					
3	Значение нуара для развития криминального жанра и кинематографа в целом					
Тема 1.3. Голливудские жанры 1950-х годов: мюзикл, мелодрама, вестерн			2	5		6
Содержание						
1	Мюзикл как доминирующий жанр в Голливуде 1950-60-х гг., его характерные черты и примеры					
2	Мелодрама как популярный жанр, его основные представители и образцы					
3	Вестерн как один из основных жанров американского кино, его развитие и влияние на мировую культуру, примеры классических вестернов					
Тема 1.4. Японское кино			2	5		6
Содержание						
1	Исторический обзор развития японского кино, от первых фильмов до современности					
2	Ключевые особенности японского кинематографа: эстетика, сложные психологические сюжеты, специфические приемы съемки					
3	Представители японского кино и их произведения					
4	Вклад японского кино в мировую кинематографическую культуру					

Тема 1.5. Европейский модернизм		2	5			6
Содержание						
1	Исторический контекст					
2	Основные особенности и принципы					
3	Влияние на современный кинематограф					
4	Наследие и преемственность					
Тема 1.6. Африканское кино		2	5			6
Содержание						
1	Особенности и тенденции развития					
2	Становление и развитие африканского кинематографа					
3	Отражение культурной и социальной жизни Африки					
4	Популярные жанры и их особенности					
5	Творчество и вклад в развитие кинематографа					
Тема 1.7. Новое немецкое кино		3	5			6
Содержание						
1	Особенности стиля и техники					
2	Социальная критика и реализм					
3	Значение и наследие нового немецкого кино					
Тема 1.8 Новый Голливуд		5	5			6
Содержание						
1	Основные представители и их творчество					
2	Время и место возникновения					
3	Расцвет популярных жанров					
4	Технологические и стилистические инновации					
Всего		20	40			46
Консультации		2				

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.

Владеть навыками:

Выбора оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика;

Курирования и контроля качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;

Курирования и контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства;

Курирования и контроля качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;

Постановки и контроля качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения;

Постановки и контроля качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;

Разработки колористического решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта;

Разработки тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта.

Уметь:

Выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;

Курировать и оценивать работу актерской группы;

Курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта;

Определять срок исполнения конкретного творческого задания;

Оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту;

Применять изобразительные приемы;

Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;

Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;

Работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино;

Разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта;

Разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;

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.

Знать:

Виды живописно-графической техники;

Виды и стили изобразительного искусства;

Возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;

Организацию производства анимационного кино;

Основы управления проектами;

Основы эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;

Основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;

Основы цветоведения;

Основы кинодраматургии;

Особенности различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;

Программное обеспечение, используемое при создании анимационного кино;

Режиссуру анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;

Средства и методы осуществления движения анимации;

Средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов;

Технический английский язык в области анимационного кино и компьютерной графики;

Технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта;

Технологическую последовательность изготовления фоновой части;

Принципы создания анимационного кино;

Требования охраны труда.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).
5. 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: 06.09.2024).
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

4.1.2. Дополнительная литература:

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542333> (дата обращения: 13.09.2024).
2. Витрувий, -. Десять книг об архитектуре / -. Витрувий ; переводчик Ф. А. Петровский. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 318 с.
3. Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики : учеб. пособие / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2014. - 398 с. - ISBN 978-5-7638-2838-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/507976> (дата обращения: 13.09.2024). – Режим доступа: по подписке.
4. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения. –М. : Искусство, 1964-71. – 840 с.

4.1.3. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>

Электронно-библиотечная система Лань - <https://e.lanbook.com/>

База данных IPR Books - <https://www.iprbookshop.ru/>

Образовательная платформа Юрайт - <https://urait.ru/>

Электронная библиотека Grebennikon - <https://grebennikon.ru/>

ФГБУ «Государственная публичная научно-техническая библиотека России» - <https://rd.springer.com/>

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:

МДК. 03.01 Организация и создание командного анимационного проекта

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК. 03.02 История и теория кино

Кабинет истории и теории кино.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
ПМ.03 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 модулю (2 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 и создание командного 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	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

	организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта		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 ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	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) Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую

		<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p> <p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p> <p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования.</p> <p>Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p> <p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p> <p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках</p>
--	--	---	--

			<p>профессиональной деятельности по специальности</p> <p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
Промежуточная аттестация обучающихся			
Дифференцированный зачет 2 семестр	Зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 3.1 – ПК 3.4	
МДК. 03.02 История и теория кино			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Итальянский неореализм	<p>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)</p> <p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p> <p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта</p> <p>Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации</p> <p>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)</p> <p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации;</p>

	<p>профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на</p>
--	---	---	---

			государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы
Тема 1.2. Нуар	Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке	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

		<p>Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>(самостоятельно или с помощью наставника) Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>
--	--	--	--

			<p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p> <p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p> <p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
<p>Тема 1.3. Голливудские жанры 1950-х годов: мюзикл, мелодрама, вестерн</p>	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности;</p> <p>демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта</p> <p>Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации</p> <p>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</p>

		<p>работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p> <p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p> <p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p> <p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе</p>
--	--	---	---

			<p>обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p> <p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p> <p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p> <p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
Тема 1.4. Японское кино	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности;</p> <p>демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта</p> <p>Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации</p> <p>Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её</p>

		<p>финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p> <p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p> <p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>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)</p> <p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p> <p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования.</p> <p>Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу</p>
--	--	---	--

			<p>коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p> <p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p> <p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p> <p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
<p>Тема 1.5. Европейский модернизм</p>	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности;</p> <p>демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта</p> <p>Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации</p> <p>Обучающийся распознает задачу и/или проблему в</p>

		<p>личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p> <p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p> <p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>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)</p> <p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p> <p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности</p>
--	--	--	---

			<p>коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p> <p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p> <p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p> <p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
<p>Тема 1.6. Африканское кино</p>	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта</p> <p>Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных</p>

	и производственной практик	<p>профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p> <p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p>	<p>тенденций в области анимации</p> <p>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)</p> <p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска</p> <p>Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в</p>
--	----------------------------	---	--

		<p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>различных жизненных ситуациях Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
<p>Тема 1.7. Новое немецкое кино</p>	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива,</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-</p>

	<p>взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>	<p>интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной</p>	<p>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) Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории</p>
--	---	--	--

		<p>деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы</p>
<p>Тема 1.8 Новый Голливуд</p>	<p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ</p>	<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по разработке</p>

	<p>деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p>	<p>деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p>	<p>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) Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную</p>
--	---	--	---

		<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p> <p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик</p> <p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p> <p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p> <p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и</p>
--	--	---	---

			профессиональные темы
Промежуточная аттестация обучающихся			
Дифференцированный зачет 2 семестр	Зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09	

3. Типовые оценочные материалы

Приводятся типовые комплекты оценочных средств текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, указанных в таблице. По решению автора(ов) в данном разделе рабочей программы отдельные оценочные материалы могут быть приведены полностью (перечень вопросов к экзамену/зачету, темы докладов, рефератов, проектов и др.)

Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)

Оценка выполнения практического задания(работы)

Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией

Решение ситуационной задачи

Зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание

Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:

– на практических занятиях;

– при выполнении работ на различных этапах производственной практики;

– защите курсового проекта;

при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-
АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА****Закрытая часть****Вопросы для опроса**

1. Кино как вид искусства: общая характеристика. Специфика киноязыка.
2. Зарождение кино (конец XIX-начало XX вв.): основные этапы развития и достижения.
3. Киноискусство Франции 1920-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
4. Кино США в начале XX в: основные тенденции развития, персоналии и достижения. Основание Голливуда.
5. Кино Великобритании первой половины XX в: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
6. Киноискусство Германии 1920-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
7. Зарождение кино в дореволюционной России. Советское киноискусство 1920-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
8. Киноискусство Франции 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
9. Кино США 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения. “Голливудское кино” как культурологический феномен.
10. Киноискусство Германии 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
11. Советское киноискусство 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
12. Развитие кино во время Второй мировой войны общая характеристика.
13. Советское киноискусство (1950-1980-е гг.): основные тенденции развития, персоналии и достижения.
14. Европейское киноискусство второй половины XX в: общая характеристика.
15. Киноискусство Испании второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
16. Киноискусство Великобритании второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
17. Киноискусство Японии второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
18. Киноискусство Польши второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
19. Киноискусство Италии (1960-1980гг.): основные тенденции развития и достижения.
20. Киноискусство Швеции (1940-1990-е гг.): основные тенденции развития, персоналии и достижения.
21. Цвет в кино.
22. Звук в кино.

23. Специфика киномузыки. Художественно-звуковое оформление кино.
24. Типология кино.
25. История развития мирового документального кино: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
26. Зарождение и развитие анимационного кино.
27. Символика цвета в кино.
28. Категории времени и пространства в кино.
29. Образ человека в киноискусстве XX в.
30. Образ города в мировом киноискусстве XX в.
31. Антивоенная тема в мировом киноискусстве.
32. Феномен элитарного и массового кино в контексте развития мировой художественной культуры XX – XXI вв.
33. Авангард во французском кино (XX-XXI вв.): общая характеристика.
34. Экспрессионизм в киноискусстве Германии: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
35. Итальянский неореализм: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
36. Французский поэтический реализм: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
37. “Новая волна” во французском кино: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
38. “Молодое немецкое кино”: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
39. Кино тоталитарной эпохи: общая характеристика.
40. “Кино расчета”: общая характеристика и основные достижения.
41. Вклад Ж. Мельеса в развитие кинематографа.
42. Творческая деятельность Д.У. Гриффита: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
43. Творческая деятельность Ч. Чаплина: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
44. Творчество С. Эйзенштейна: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
45. Творческая деятельность Дз. Вертова: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
46. Творческая деятельность Ф. Мурнау: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
47. Творческая деятельность Ф. Ланга: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
48. Творческая деятельность Л. Бунюэля: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
49. Творческая деятельность А. Хичкока: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
50. Творческая деятельность Ф. Феллини: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Институт социально-гуманитарных наук

УТВЕРЖДЕНО
Заместителем директора института
школы, филиала
Крускоп И.Х.
РАЗРАБОТЧИКИ
Дзюба Д. А.

ПМ.04 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

МДК 04.04 Основы теории медиа

МДК 04.05 Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация
для обучающихся по специальности

55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

направленность: *Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино*

форма(ы) обучения: очная

язык реализации: *русский*

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

- ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
- ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
- ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
- ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
- ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
- ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
- ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
- ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
- ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Перечень профессиональных компетенций:

- 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 волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах;
- ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций.

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	использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; использовать приемы и методы цифровой лепки; использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе	создания внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино; настройки рельефа поверхности

	создания фотоколлажей с применением специальных эффектов; методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; основы компьютерной графики;	высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино;	трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового 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

			<p>анимационного кино настройки цвета виртуального волосяного покрова трехмерных 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</p>
--	--	--	---

			строения и функциональными требованиями к движению и деформациям 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	детализации готовых трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; разработки дизайна 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

		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;	текстур для трехмерных компьютерных моделей анимационного 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	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

	анимационного кино в готовом программном обеспечении; основы компьютерной графики;		масок;
--	---	--	--------

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК, виды практики ³)	Семестр	Всего (ак.ч.)	В т.ч. в форме практической подготовки	Учебные занятия по МДК (всего ак.ч.)	Самостоятельная работа по МДК (всего ак.ч.)	Курсовые работы (проекты)	Форма промежуточной аттестации
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей	6	226		162	64		экзамен
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта	5	108		102	6		дифф.зачет
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей	5	72		62	10		экзамен
МДК.04.04. Основы теории медиа	5	72		62	10		экзамен
МДК.04.05. Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация	5	108		82	26		дифф.зачет
Консультации	5,6	12					
Итого по ПМ:		598		470	116		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. 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей						
Семестр 6						
Тема 1.1. Основные понятия и принципы компьютерной графики		4	20			7
Содержание						
1 Основные принципы и 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		6	20			10
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		6	20			10
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		6	20			10
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		6	20			10
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		6	10			10
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	10			7
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.					
МДК. 04.02 Симуляция физических свойств объекта						
Семестр 5						
Тема 2.1. Методы освещения на основе трассировки и диффузного отражения			6	6		1
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			6	6		1
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 неоновое освещение.					
9	Блеск поверхности самолета.					
10	Другие эффекты визуализации.					
Тема 2.3 Динамика частиц			8	8		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			8	8		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			8	8		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			8	8		
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			6	6		1
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 динамичного поведения ткани.					
МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей						
Семестр 5						
Тема 3.1 Основы анимации			7	7		3
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			8	8		3
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			8	8		2
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			7	7		2
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.					
МДК.04.01 Основы теории медиа						
Семестр 5						
Тема 4.1 Медиа и коммуникации						
Содержание						
1	Медиа и коммуникации. Основные понятия		15	15		5
2	Коммуникация и общественные институты					
3	Социальная история медианосителя					
4	История общественной сферы и контроля содержания					
Тема 4.2 Общая классификация теорий медиа						
Содержание						
1	Эмпирико-функциональная группа теорий		15	15		5

2	Критическая теория медиа					
3	Лингвистическая группа теорий					
4	Микросоциальные теории медиа					
5	Идеи медиадетерминизма и сетевого сообщества					
МДК.04.05 Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация						
Семестр 5						
Тема 5.1. Основные понятия и определения			8	8		5
	Содержание					
1	История развития искусственного интеллекта					
2	Роль искусственного интеллекта в пост-продакшене					
3	Взаимодействие с профессиональным сообществом в сфере искусственного интеллекта и анимации					
Тема 5.2. Основы работы с анимацией в искусственном интеллекте			8	8		5
	Содержание					
1	Создание простых анимаций с использованием искусственного интеллекта					
2	Принципы работы с анимацией					
3	Технологии создания анимации					
4	Виды анимации и их применение в искусственном интеллекте					
5	Разработка анимационных проектов с использованием искусственного интеллекта					
Тема 5.3. Обучение и развитие искусственного интеллекта для анимации			8	8		5
	Содержание					
1	Машинное обучение и его применение в анимации					
2	Нейронные сети и их использование в анимации					
3	Обработка и анализ данных для обучения искусственного интеллекта					
4	Методы оптимизации алгоритмов для создания анимации					
Тема 5.4. Пост-продакшен и анимация с использованием искусственного интеллекта			8	8		5
	Содержание					
1	Применение искусственного интеллекта в создании визуальных эффектов					
2	Использование искусственного интеллекта для улучшения качества изображения					
3	Работа с 3D-анимацией с помощью искусственного интеллекта					
4	Искусственный интеллект в создании интерактивных игр и приложений					
5	Анализ и оценка результатов работы искусственного интеллекта в области анимации					
Тема 5.5 Будущее искусственного интеллекта и анимации			8	8		6
	Содержание					
1	Тенденции развития искусственного интеллекта и пост-продакшена					
2	Этические аспекты использования искусственного интеллекта в анимации					
3	Проблемы и перспективы использования искусственного интеллекта в анимации					
Консультации			12			

Промежуточная аттестация	16
Всего по модулю	598

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

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. *Трищенко, Д. А.* Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. *Трищенко, Д. А.* Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).

3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).

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, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. *Трищенко, Д. А.* Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).

МДК. 04.04. Основы теории медиа

1. *Боресков, А. В.* Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. *Трищенко, Д. А.* Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование).

образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).

МДК.04.05 *Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация*

1. **Боресков, А. В.** Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 06.09.2024).
2. **Трищенко, Д. А.** Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542748> (дата обращения: 06.09.2024).
3. **Литвина, Т. В.** Дизайн новых медиа: учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557702> (дата обращения: 06.09.2024).
4. **Куркова, Н. С.** Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18622-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 06.09.2024).
5. **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: 06.09.2024).
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

4.1.2. Дополнительная литература:

МДК. 04.01 *Моделирование и текстурирование 3D моделей*

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: 06.09.2024).
2. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 320 с.

МДК. 04.02 *Симуляция физических свойств объекта*

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: 06.09.2024).

2. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.

МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей

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: 06.09.2024).
2. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.

МДК. 04.04. Основы теории медиа

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: 06.09.2024).
2. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.

МДК.04.05 Искусственный интеллект. Пост продакшен и 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: 06.09.2024).
2. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.

4.1.3. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>
 Электронно-библиотечная система Лань - <https://e.lanbook.com/>
 База данных IPR Books - <https://www.iprbookshop.ru/>
 Образовательная платформа Юрайт - <https://urait.ru/>
 Электронная библиотека Grebennikon - <https://grebennikon.ru/>
 ФГБУ «Государственная публичная научно-техническая библиотека России» - <https://rd.springer.com/>

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:

МДК. 04.01 *Моделирование и текстурирование 3D моделей*

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК. 04.02 *Симуляция физических свойств объекта*

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель,

колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК. 04.04. Основы теории медиа

Кабинет истории и теории кино.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

МДК.04.05 Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация

Кабинет анимации.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: платформа Яндекс 360 (телемост, мессенджер), операционная система Альт Образование, офисный пакет Libre Office (Writer, Impress, Draw, Base, Calc, Math), сетевые браузеры Chromium, Яндекс Браузер. 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональный компьютер, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран.

Программное обеспечение: 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.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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 организации самостоятельной и воспитательной работы.

Основное оборудование: столы, стулья, рабочее место преподавателя, доска аудиторная.
Технические средства обучения: персональные компьютеры, проектор, звуковой усилитель, колонки, экран

Программное обеспечение: 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.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
ПМ.04 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 экзамена (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. 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Основные понятия и принципы компьютерной графики	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	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) Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые

			источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска
Тема 1.2. Основы трехмерной графики	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
Тема 1.3. Объекты в трёхмерном пространстве и работа с ними	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю 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 1.4 Основы моделирования	Наблюдение за выполнением практического задания.	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию	

	(деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением		
Тема 1.5 Сложные методы моделирования	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели	Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей
Тема 1.6 Основы работы с графическими редакторами. Основы цифрового рисунка	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам 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. (деятельность ю 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

	Подготовка и выступление с докладом, сообщением		
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен, 6 семестр	ПА в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 4.1 – ПК 4.4	
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. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	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) Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности;
Тема 2.2 Атмосферные эффекты и эффекты визуализации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	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

	докладом, сообщением		план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе
Тема 2.3 Динамика частиц	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю 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, создавая системы коррекции деформаций
Тема 2.4 Динамика жидких и газообразных сред	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе
Тема 2.5 Динамическая симуляция меха	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического	ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать	Обучающийся выполняет работу по созданию компьютерных систем движений и деформаций, определяет связи между участками их поверхности и частями

	задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	системы коррекции деформаций	виртуального скелета, создавая системы коррекции деформаций
Тема 2.6 Динамика волос	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю 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, создавая системы коррекции деформаций
Тема 2.7 Динамика ткани	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения
Промежуточная аттестация обучающихся			
<i>Дифференцированный зачет, 5 семестр</i>	ПА в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 4.5	
МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 3.1 Основы анимации	Наблюдение за выполнением практического задания.	ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в	Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для

	(деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности
Тема 3.2 Сложные методы анимации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	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) Обучающийся выполняет работу по созданию текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Тема 3.3 Анимация персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять	Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию

	докладом, сообщением	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, создавая системы коррекции деформаций
Тема 3.4 Система рендеринга	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций	
Промежуточная аттестация обучающихся			
<i>Экзамен, 5 семестр</i>	ПА в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 4.1 – ПК 4.5	
МДК. 4.04 Основы теории медиа			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 4.1 Медиа и коммуникации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельность ю студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ОК 01 – ОК 09	

	Подготовка и выступление с докладом, сообщением		
Тема 4.2 Общая классификация теорий медиа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ОК 01 – ОК 09	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)
<i>МДК 04.05 Искусственный интеллект. Пост-продакшен и анимация</i>			
Тема 1.1. Основные понятия и определения	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) 3 Оценка выполнения практического задания(работы) 2 Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией 1	ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей. ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино. ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино.	Обучающийся выполняет работу по конструированию визуальных образов анимационных персонажей Обучающийся выполняет работу по постановке анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино Обучающийся выполняет работу по применению методов и приемов съемки анимационного кино

<p>Тема 1.2. Основы работы с анимацией в искусственном интеллекте</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) 3 Оценка выполнения практического задания(работы) 2 Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией 1</p>	<p>ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей. ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино. ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино.</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по конструированию визуальных образов анимационных персонажей Обучающийся выполняет работу по постановке анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино Обучающийся выполняет работу по применению методов и приемов съемки анимационного кино</p>
<p>Тема 2.1. Обучение и развитие искусственного интеллекта для анимации</p>	<p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) 3 Оценка выполнения практического задания(работы) 2 Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией 1</p>	<p>ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей. ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино. ПК 4.4 Определять</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по конструированию визуальных образов анимационных персонажей Обучающийся выполняет работу по постановке анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино Обучающийся выполняет работу по применению методов и приемов съемки анимационного кино</p>

		методы и приемы съемки анимационного кино.	
Тема 2.2. Пост-продакшен и анимация с использованием искусственного интеллекта	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) 3 Оценка выполнения практического задания(работы) 2 Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией 1	ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей. ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино. ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино.	Обучающийся выполняет работу по конструированию визуальных образов анимационных персонажей Обучающийся выполняет работу по постановке анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино Обучающийся выполняет работу по применению методов и приемов съемки анимационного кино
Тема 2.3 Будущее искусственного интеллекта и анимации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) 3 Оценка выполнения практического задания(работы) 2 Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией 1	ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей. ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров	Обучающийся выполняет работу по конструированию визуальных образов анимационных персонажей Обучающийся выполняет работу по постановке анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино

		для съемки сцен анимационного кино. ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино.	Обучающийся выполняет работу по применению методов и приемов съемки анимационного кино
Дифференцированный зачет, 5 семестр	ПА в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 4.1; ПК 4.2; ПК 4.4	
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен, 6 семестр	ПА в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ОК 01 – ОК 09 ПК 4.1 – ПК 4.5	

Примерная тематика самостоятельной учебной работы

1. Редакторы растровой и векторной графики, их назначение и возможности.
2. Растривание. Методы растривания.
3. Трассировка. Методы трассировки.
4. Обзор программных средств для трехмерной графики.
5. Составление таблицы модификаторов и дать краткую характеристику каждому.
6. Составление таблицы примитивов и дать краткую характеристику каждому.
7. Составление таблицы булевых операций и дать краткую характеристику каждому.
8. Составление таблицы сплайнов и дать краткую характеристику каждому.
9. Изучение различных свойств материалов: отражение и преломление света, прозрачность, люминесцентные материалы.
10. Редакторы растровой и векторной графики, их назначение и возможности.
11. Растривание. Методы растривания.
12. Трассировка. Методы трассировки.
13. Обзор программных средств для трехмерной графики.
14. Составление таблицы модификаторов и дать краткую характеристику каждому.
15. Составление таблицы примитивов и дать краткую характеристику каждому.
16. Составление таблицы булевых операций и дать краткую характеристику каждому.
17. Составление таблицы сплайнов и дать краткую характеристику каждому.
18. Изучение различных свойств материалов: отражение и преломление света, прозрачность, люминесцентные материалы.
19. Создание искр.

20. Растворение объекта.
21. Разбивание стекла.
22. Анимация столкновения планет.
23. Создание реалистичного меха.
24. Создание травы.
25. Создание анимации шара,двигающегося по лабиринту с переключением камер.
26. Создание анимации шара, падающего со стола.
27. Создание анимации листа, падающего с дерева.
28. Создание анимации маятника.
29. Создание анимации червяка.
30. Создание анимации травинки.
31. Создание анимации падающих снежинок.
32. Создание анимации детских качелей.

Вопросы для текущего контроля

1. Опишите основные этапы процесса 3D-моделирования.
2. Какие существуют виды 3D-моделирования и в чем их основные различия?
3. Что такое полигональное моделирование и какие инструменты используются для его реализации?
4. Какие техники применяются для оптимизации 3D моделей перед использованием в медиаиндустрии?
5. В чем заключается процесс текстурирования 3D объектов и какие программы используются для этого?
6. Что такое UV-развертка и как она влияет на качество текстурирования 3D-объекта?
7. Какие методы освещения используются при создании 3D-сцен и как они влияют на восприятие сцены?
8. Что такое композитинг и какие программы применяются для создания композитных изображений и видео?
9. Какие основные техники композитинга используются в медиаиндустрии и как их применить на практике?
10. Что такое ротоскопия и как ее можно использовать для создания анимационных эффектов и спецэффектов?