

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Абдраков Шамиль Фаилевич

Должность: директор

Дата подписания 23.04.2021 01:57:10

**СОГЛАСОВАНО**

Уникальный программный ключ:

7474089d7c5f4472036a75b3014178571460

ГАУ Ресpubлики Башкортостан

Киностудия «Башкортостан»

имени Амира Абдразакова г. Уфа

Ю.М. Аминев



**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГБПОУ РБ

Уфимское училище искусств (колледж)

Л.В. Воробьева



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ 01 РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ  
МДК.01.01 КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ**

основной профессиональной образовательной программы

подготовки специалистов среднего звена

по специальности 55.02.02 Анимация (по видам)

квалификация – художник-мультипликатор

уровень подготовки – углубленный

форма подготовки – очная

год начала подготовки (по учебному плану) – 2021 г.

2021 г.

Рассмотрена на заседании  
ПЦК Живописи  
Протокол 1 от «30»  
Председатель ПЦК  
А.Н. Игнатенко С.Н. Игнатенко

Утверждаю  
Зав. научно-методическим отделом  
ГБПОУ РБ УУИ(К)  
\* Е.Г. Нураева  
« 10 » 08 2021 г.

Рабочая программа профессионального модуля ПМ 01 Разработка анимационных проектов, разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее - ФГОС) по специальностям среднего профессионального образования (далее – СПО) 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки.

Организация-разработчик: ГБПОУ РБ УУИ(К)

### Разработчики:

А.Ш. Дергунова преподаватель высшей квалификационной категории ГБПОУ РБ УУИ(К)

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля
  - 1.1 Область применения рабочей программы
  - 1.2 Требования к уровню освоения
2. Структура и содержание профессионального модуля
3. Условия реализации программы профессионального модуля
4. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья
5. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля
  - 5.1 Показатели оценки результатов освоения программы профессионального модуля

# **1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля**

## **1.1 Область применения рабочей программы**

Рабочая программа профессионального модуля (далее рабочая программа) является частью рабочей основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки в области культуры и искусства в части освоения основного вида профессиональной деятельности: ПМ.00. Профессиональные модули. ПМ 01 Разработка анимационных проектов. МДК.01.01 Композиция и художественный образ.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном к профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки в рамках реализации программ переподготовки кадров в учреждениях СПО).

Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

***иметь практический опыт:***

разработки режиссерского сценария;  
создания раскадровки;  
разработки типажей;

***уметь:***

создавать киносценарий;  
разрабатывать режиссерскую разработку;  
создавать рабочую раскадровку;  
создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;  
выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;  
выполнять эскизы композиционного поиска типажей в соответствии с тематикой проекта;  
создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;  
построить композицию кадра;  
разрабатывать персонаж;  
представлять и изображать различные типы фигур.

***знать:***

основы драматургии, сценического действия;  
основы режиссерского монтажа;  
теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемном — пространственном анимационном проекте;  
правила гармонизации цвета.

## **1.2 Требования к уровню освоения**

Художник-мультиплекатор (углубленной подготовки) должен обладать

общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Художник-мультипликатор должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими основным видам профессиональной деятельности:

Разработка анимационных проектов:

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 1.3. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами.

ПК 1.7. Писать режиссерский сценарий по литературному сценарию для выполнения анимационного сюжета.

ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.

ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.

## 2. Структура и содержание профессионального модуля

Виды учебной работы и отчетности	Кол-во часов /зачетных единиц
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	345
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка</b> (2 семестр - 4, 3 семестр -2, 4 семестр - 4, 5 семестр – 2 (2), 6 семестр-2 (2) 7 семестр - 4,8 семестр – 4. 68 часов вариативной части)	<b>230 (68)</b>
<b>Самостоятельная учебная нагрузка студента</b>	<b>115</b>
<i>В том числе:</i>	
Лабораторные работы	156
Контрольные занятия	20

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<i>1 курс II семестр</i>			
<b>Раздел 1.Общие представления о компьютерной анимации.</b>	<b>Содержание</b>	40	2
	Общие представления о компьютерной анимации.		
	<b>Самостоятельная работа</b>	20	
<b>Раздел 2.История возникновения и развития анимации.</b>	<b>Содержание</b>	40	3
	История возникновения и развития анимации.		
	<b>Самостоятельная работа</b>	20	
	1. Создание покадровой анимации, анимация написание текста. 2. Создание 3D анимации в Adobe Photoshop –вращение земли.		
	Итого:	<b>80 + 40 = 120(мак)</b>	
<i>2 курс III семестр</i>			
<b>Раздел 3.Первые устройства</b>	<b>Содержание</b>	32	2

<b>анимации, фенакистископ.</b> .	Первые устройства анимации	16	
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	1. Создание анимированного баннера, использование эффекта обтравочной маски. 2. Создание анимации падающего снега.		

Итого: **32(осн)+16(с/р)=48(мак)**

### ***2 курс IV семестр***

<b>Раздел 4. Примеры и этапы разработки компьютерной анимации в программе Adobe Photoshop.</b>	<b>Содержание</b>	80	2
	Примеры и этапы разработки компьютерной анимации в программе Adobe Photoshop.		
	<b>Самостоятельная работа</b>		

1. Анимация объемных букв.

Контрольное задание: создание контрольного анимационного трейлера с использованием основных эффектов в Adobe Photoshop (текст, фотографии, видео, 3D объекты).

Итого: **80(осн)+40(с/р)=120(мак)**

### ***3 курс V семестр***

<b>Раздел 5.Приемы разработки анимационного проекта в 3D Max.</b>	<b>Содержание</b>	64	2
	Приемы разработки анимационного проекта в 3D Max.		
	<b>Самостоятельная работа</b>		

1. Создание анимации движения дельфина в 3D Max.

2. Настройки камеры, создание анимации объекта камеры вокруг объекта, создание сцены.

3. Анимация объемной надписи, использование объемных объектов – кубов.

4. Анимация модели кубика рубика.

Итого: **64(осн)+32(с/р)=96(мак)  
32+16=48**

### ***3 курс VI семестр***

<b>Раздел 6. Этапы разработки анимационного проекта в 3D Max.</b>	<b>Содержание</b>	72	2
	Этапы разработки анимационного проекта в 3D Max.		
	<b>Самостоятельная работа</b>		

1. Анимация персонажей за счет инструментария для создания анимации персонажей CAT- Character Animation Toolkit.

2. Анимация горящей спички за счет источника частиц PArray/

3. Анимация баскетбольного мяча.

	4. Анимация персонажа.		
		Итого:	72(осн)+36(с/п)=108(мак) <b>36+13=49</b>

#### *4 курс VII семестр*

<b>Раздел 7. Основные модификаторы по анимации в 3D Max.</b>	<b>Содержание</b>	64	3
	Основные модификаторы по анимации в 3D Max.		
	<b>Самостоятельная работа</b>	32	
1. Анимация домино за счет быстрой платформы для просчета физики поведения твердотельных объектов MassFX. 2. Моделирование и анимирование флага в 3D Max. 3. Анимация движения камер. Контрольное задание: создание анимированной сцены «Самый лучший фильм-2».			
		Итого:	<b>64(осн)+32(с/п)=96(мак)</b>

#### *4 курс VIII семестр*

<b>Раздел 8. Примеры компьютерной анимации в Adobe after effects.</b>	<b>Содержание</b>	28	3
	Примеры компьютерной анимации в Adobe after effects.		
	<b>Самостоятельная работа</b>	14	
1. Создание стильной шейповской анимации. 2. Создание Эффектных титров с помощью плагина Plexus. 3. Огненное исчезновение букв. 4. Переход в кубе кубичная анимация.			
		Итого:	<b>28(осн)+14(с/п)=42(мак)</b>
Обязательная нагрузка +Самостоятельная нагрузка = максимальная нагрузка.			<b>230 (осн)+115 (с/п)=345 (м)</b>
<b>Всего:</b>			
ПМ 01 Разработка анимационных проектов			<b>ВКР</b>

### **3. Условия реализации программы профессионального модуля**

Освоение обучающимися практических занятий включает обязательный компонент - практические задания с использованием персональных компьютеров.

При использовании электронных изданий образовательное учреждение обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе в соответствии с объемом изучаемых дисциплин.

Учебные мастерские:  
фазовки;  
прорисовки;  
анимации;  
основы художественной постановки;  
Студии:  
учебная видеомонтажная;  
графических технологий и стилей в анимационном фильме.

Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Завгородний В. Photoshop Extended/ Работаем с 3D, видео и не только / В. Загородний. – Санкт- Петербург: Питер.2011.- 256 с.:ил.
2. Дунаев В.В. Photoshop CS4: понятный самоучитель/ В.В. Дунаев.- СПб.: Лидер, 2010.- 208 с.:ил.
3. Пронин Г. Технология дизайна в 3DS Max 2011. От моделирования до визуализации/ Г. Пронин.- СПб.: Питер.2011.- 383 с.:ил.
4. Данилов А.А. Идея, сценарий, дизайн в рекламе/ А.А. Данилов. – 3-е издание.- СПб.: ДАН, 2009.- 252 с.:ил.

Дополнительные источники:

1. Боланте Э. Adobe After Effects 7.0. Спецэффекты и создание видеокомпозиций: пер.с англ./Э. Бонте.- Москва: триумф. 2007.- 831 с.:ил.
2. Слепченко К. Самоучитель ФВщиу Адур CS 3/К. Слепченко.- СПб.: БХВ- Петербург, 2008.- 544 с.: ил.
3. Демин А.Ю. Основы компьютерной график [Электронный ресурс]: учебное пособие /А.Ю. Демин; Национальный исследовательский Томский политехнический университет (ТПУ).- Томск: Изд-во ТПУ, 2011.

Internet- ресурсы:

1. <http://www.Adobe.com/ru/products/photoshop.html>
2. <http://www.Adobe.com/ru/products/aftereffects.html>
3. <http://www.Autodeak.ru/products/3ds-max/overview>

#### **4. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Обучение по образовательным программам среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется на основе образовательных программ среднего профессионального образования, адаптированных при необходимости для обучения данной категории обучающихся.

Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья организовано совместно с другими обучающимися.

Обучение по образовательным программам среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

В колледже созданы специальные условия для получения среднего профессионального образования, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья:

- создание специальных социально-бытовых условий, обеспечивающих возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения колледжа, а также их пребывания в указанных помещениях (пандусы с входными группами, телескопические пандусы, перекатные пандусы, гусеничные мобильные подъемники, поручни) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата;

- использование в образовательном процессе специальных методов обучения и воспитания (организация отдельного учебного места вблизи размещения демонстрационного оборудования, дублирование основного содержания учебно-методического обеспечения в адаптированных раздаточных материалах, обеспечение облегченной практической деятельности на учебных занятиях, предупреждение признаков переутомления с помощью динамических пауз, соблюдение рационального акустического режима и обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации, замедленный темп индивидуального обучения, многократное повторение, опора на сохранные анализаторы, функции и системы организма, опора на положительные личностные качества);

- обеспечение преподавателем-предметником организации технической помощи обучающимся с ограниченными возможностями здоровья;

Оснащение колледжа специальным, в том числе компьютерным, оборудованием для осуществления обучения лиц с ограниченными возможностями по зрению, слуху, движению двумя мобильными классами в составе:

- 8 ноутбуков,

- проектор,
- экран, 8 наушников с микрофоном,
- принтер.

## **5. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля**

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения студентами индивидуальных заданий.

Для достижения поставленных целей преподавания дисциплины реализуются следующие средства, способы и организационные мероприятия:

- изучение теоретического материала дисциплины на практических занятиях с использованием компьютерных технологий;
- самостоятельное изучение теоретического материала дисциплины с использованием Internet;
- ресурсов, информационных баз, методических разработок, учебной и научной литературы;
- закрепление теоретического материала при выполнении творческих заданий контрольных и курса практических работ по основным видам анимации в программах Adobe Photoshop, 3DMax и Adobe after effects.

Организация и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов. Характеристика всех видов и форм самостоятельной работы студентов (СРС), включая текущую и творческую, исследовательскую деятельность студентов:

Текущая СРС, направлена на углубление и закрепление знаний студента, развитие практических умений, включает работу с теоретическим материалом изложенным в указаниях по выполнению практических заданий, а также разработок у тем выносимых на самостоятельную работу.

Творческая проблемно-ориентированная самостоятельная работа (ТСР) направлена на развитие интеллектуальных умений, комплекса универсальных (общекультурных) и профессиональных компетенций, повышение творческого потенциала студентов и заключается в:

- подготовке итоговой работы,
- анимационного ролика по курсу пройденного блока практических заданий,
- определение оптимального пути создания анимационного ролика с учетом анализа графических форм и композиции объектов конкретного стиля,
- исследовательской работе и участие в научных студенческих и международных конференциях, семинарах и олимпиадах.

Содержание самостоятельной работы студентов по дисциплине. Характеристика тематического содержания самостоятельной работы:

- 1.Анимация сцены в 3D Max с использованием нескольких объектов.
- 2.Покадровая анимация в Adobe Photoshop, анимация персонажа;

3. Анимация объемных букв в 3D Max, наложение эффектов на видео в программе Adobe after effects.

Контроль самостоятельной работы производится по вопросам текущего и промежуточного контроля.

Средства текущей и итоговой оценки качества освоения дисциплины (фонд оценочных средств) Оценка успеваемости осуществляется по результатам:

- самостоятельно выполненных заданий в компьютерных программах,
- подготовленных студентами конкурсных контрольных работ по каждому разделу и виду анимации,
- теста и устного собеседования при сдаче выполненных заданий (для выявления знания и понимания теоретического и практического материала дисциплины).

## **5.1 Показатели оценки результатов освоения программы профессионального модуля**

Краткое содержание задания	Оцениваемые компетенции	Показатели оценки результата (требования к выполнению задания)
1. Соединение анимации за счет пустого видео слоя. 2. Создание анимации движения световых пятен, запись анимации в формате GIF. 3. Создание покадровой анимации, анимация написание текста. 4. Создание 3D анимации в Adobe Photoshop –вращение земли 5. Создание анимированного баннера, использование эффекта обтравочной маски. 6. Создание анимации падающего снега. 7. Анимация объемных	ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта. ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта. ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов. ПК 1.9. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов,	1. Контрольное задание: создание контрольного анимационного трейлера с использованием основных эффектов в Adobe Photoshop (текст, фотографии, видео, 3D объекты). 2. Контрольное задание: создание анимированной сцены «Самый лучший фильм-2».

<p>букв.</p> <p>8. Создание анимации движения дельфина в 3D Max.</p> <p>9. Настройки камеры, создание анимации объекта камеры вокруг объекта, создание сцены.</p> <p>10. Анимация объемной надписи, использование объемных объектов – кубов.</p> <p>11. Анимация модели кубика рубика.</p> <p>12. Анимация персонажей за счет инструментария для создания анимации персонажей CAT-Character Animation Toolkit.</p> <p>13. Анимация горящей спички за счет источника частиц PArray.</p> <p>14. Анимация баскетбольного мяча.</p> <p>15. Анимация персонажа.</p> <p>16. Анимация домино за счет быстрой платформы для просчета физики поведения твердотельных объектов MassFX.</p> <p>17. Моделирование и анимирование флага в 3D Max.</p> <p>18. Анимация движения камер.</p> <p>19. Создание стильной шейповской анимации.</p> <p>20. Создание Эффектных титров с</p>	<p>медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p> <p>ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.</p> <p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Ставить цели,</p>
---	--

помощью плагина  
Plexus.

21. Огненное  
исчезновение букв.  
22. Переход в кубе  
кубичная анимация.

мотивировать деятельность  
подчиненных, организовывать и  
контролировать их работу с  
принятием на себя ответственности  
за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно  
определять задачи  
профессионального и личностного  
развития, заниматься  
самообразованием, осознанно  
планировать повышение  
квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в  
условиях частой смены технологий  
в профессиональной деятельности.