

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Абдраков Шамиль Фаилевич

Должность: директор

Дата подписания: 23.04.2025 21:53:12

**СОГЛАСОВАНО**

Уникальный программный ключ:

7474089d7c5f14d3086aa7112914f1218571460

ГАУ Республики Башкортостан  
КиноСтудия «Башкортостан»  
имени Амира Абдразакова г. Уфа  
Ю.М. Аминев



**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГБПОУ РБ

Уфимское училище искусств (колледж)

 **L.B. Воробьева**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ 02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ  
ПРОЕКТОВ**

**МДК.02.01 МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА - МУЛЬТИПЛИКАТОРА**

**МДК.02.02 ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ  
МАТЕРИАЛОВ В АНИМАЦИИ**

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.

Уфа – 2021

Рассмотрена на заседании  
ПЦК Живописи  
Протокол 1 от «30» 08 2021 г.  
Председатель ПЦК  
С.Н. Игнатенко



Утверждаю  
Зав. научно-методическим отделом  
ГБПОУ РБ УУИ(К)  
Е.Г. Нугаева  
«30» 08 2021 г.

Рабочая программа профессионального модуля ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов МДК.02.01 Мастерство художника – мультипликаторов, МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов, 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.02 Техническое исполнение анимационных проектов МДК.02.01 Мастерство художника – мультипликаторов, МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном к профессиональному образованию (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:

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

**иметь практический опыт:**

использования программ записи звука;

создания анимационных сюжетов с помощью художественных и технических средств;

создания анимационных сцен;

**уметь:**

работать над сценами с механикой и биомеханикой;

работать с репликами и музыкой;

расчитывать время движения и записывать в экспозиционные листы;

пользоваться циклами, моделями, панорамами, наездами, отъездами и другими приемами;

строить движение персонажа в перспективе соразмерно с окружающими предметами;

разрабатывать сцены и персонажи сюжета;

разрабатывать серию компоновок, выявлять характер и элементы движения персонажа;

использовать законы мимики и артикуляции в мизансценах и репличных диалогах;

сохранять персонаж на протяжении всей сцены;

применять схемы при фазовке;

использовать графические приемы для решения различных композиционных задач;

применять на практике различные анимационные технологии (перекладку, живопись по стеклу, песок, пластилин, коллаж);

выбирать и использовать живописный и графический материал для создания художественного образа;

разрабатывать типаж с учетом конструкции и эмоционально-психологической роли в фильме;

создавать характерную пластику, соответствующую образу персонажа;

разрабатывать раскадровку, используя законы композиции кадра;

сохранять в раскадровке и типажах выбранное стилистическое решение;

различать основные художественные стили и анимэ школы;

разрабатывать элементы графического анимационного сюжета с использованием элементов компьютерной графики;

применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

анимировать графические объекты и персонажи;

выполнять расшифровку музыки и реплик с помощью компьютерной программы, с

последующей записью в экспозиционные листы;

комбинировать разнородные средства — рисунок, текст, звук, анимацию — для создания законченного проекта;

**знать:**

основные принципы создания анимационного фильма в — принцип расчета времени движения и запись мультипликации в экспозиционные листы; правила расчета циклов, панорам, наездов, отъездов, моделей и других операторских приемов; способы монтажа сцен в эпизоде и фильме; способы работы с живописными и графическими материалами, а также с инструментами и приспособлениями для художественных работ; компьютерные программы для работы с аудио — и видеофайлами и последующее их применение; способы обработки изображения с использованием современных программных средств; способы создания анимации в компьютерных анимационных программах; способы наложения музыкального и репликчного ряда в фильме; программы мультимедиа.

## 1.2 Требования к уровню освоения

Художник-мультипликатор (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.

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

ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.

ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.

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

ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в

профессиональной деятельности.

ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

Техническое исполнение анимационных проектов.

ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

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.

ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.

ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

## 2.Структура и содержание профессионального модуля

Виды учебной работы и отчетности	Кол-во часов /зачетных единиц
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	1176
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка</b> МДК.02.01 Мастерство художника – мультипликаторов (вариативная часть 200 часов), МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов (вариативная часть 190 часов)	<b>784</b> 444 358(190)
<b>Самостоятельная учебная нагрузка студента</b> <i>В том числе:</i> Лабораторные работы Контрольные занятия	<b>340</b> 156 20

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля*	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)		Практика		
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося		Самостоятельная работа обучающегося	Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности),
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов			
1	2	3	4	5	6	7	8
ПК.2.1. ПК.2.2. ПК.2.3.	<b>Раздел 1. Мастерство художника – мультипликаторов</b>	666	444	-	222	72	
ПК.2.1. ПК.2.4. ПК.2.5.	<b>Раздел 2 Техника и технология изобразительных</b>	510	340	-	170	-	72

\*

ПК.2.6	материалов В анимации						
	<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>				72		<b>72</b>
	<b>Всего:</b>	<b>1176</b>	<b>784</b>		<b>392</b>	<b>72</b>	<b>72</b>

#### Содержание обучения по профессиональному модулю

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем часов	Уровень освоения						
1	2	3	4						
<b>Раздел 1.</b> Мастерство художника – мультипликаторов <b>МДК 02.01.</b> Мастерство художника – мультипликаторов		492 (200)							
<b>Тема 1.1 Введение в анимацию</b>	<b>Содержание</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">1.</td> <td>История студийного процесса</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>История веб- анимации</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Технологии ориентированные на Интернет</td> </tr> </table>	1.	История студийного процесса	2.	История веб- анимации	3.	Технологии ориентированные на Интернет	70(25)	
1.	История студийного процесса								
2.	История веб- анимации								
3.	Технологии ориентированные на Интернет								
<b>Тема 1.2. Базовые понятия .</b>	<b>Содержание</b>	35							

	1.	Шкала времени		
	2.	Скорость воспроизведения и синхронизация		
<b>Тема 1.3. Рисование во Flash.</b>		<b>Содержание</b>	68(25)	
	1.	Работа с планшетом		
	2.	Работа с отсканированным материалом		
		<b>Практические занятия</b>	34	
	1.	Практическая работа -1		
<b>Тема 1.4. Волшебство движения</b>		<b>Содержание</b>	68(25)	
	1.	Движение и вес. Сжатие и разжатие.		
	2.	Эластичность и сквозное движение. Калькированиею		
		<b>Практические занятия</b>	34	
	1.	<b>Практические занятия</b>		
<b>Тема 1.5. Гиперболизация. Человеческая походка. Движение животных.</b>		<b>Содержание</b>	70(25)	
	1.	Гиперболизация. Дуги.		
	2.	Человеческая походка. Бег.		
	3.	Движение животных.		
		<b>Практические занятия</b>	35	
	1	Клип		
<b>Тема 1.6. Анимация эффектов</b>		<b>Содержание</b>	78(25)	

	1.	Огонь. Вода.		
	2.	Ветер. Дождь и снег.		
	3.	Молния.		
	<b>Практические занятия</b>			35
	1.	.Практическая работа -3		
<b>Тема 1.7. Звук. Новый процесс.</b>	<b>Содержание</b>			68(25)
	1.	Импорт звука. Экспорт звука. Диалоги.		
	2.	Сценарий. Стратегия разработки.		
	3.	Аниматор и заказчик.		
	<b>Практические занятия</b>			34
	1	Практические работы- 4		
<b>Тема 1.8. Flesh - анимация</b>	<b>Содержание</b>			70(25)
	1.	Flesh за пределами компьютера.		
	2.	Импорт видео во Flesh.		
	3.	Конфигурация Flesh для широковещания. Законы временной шкалы		
	4.	Экспорт фильма. Послесъемочная обработка.		
	<b>Практические занятия</b>			35
	1	Фильм.		

<b>Самостоятельная работа при изучении раздела ПМ 2.</b>	246	
<b>Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Спец эффекты. Огонь. Вода. Ветер. Дождь и снег. Молния.</li> <li>2. Шкала времени</li> <li>3. Движение и вес. Сжатие и разжатие</li> <li>4. Эластичность и сквозное движение. Калькированиею</li> <li>5. Человеческая походка. Бег.</li> <li>6. Движение животных.</li> <li>7. Клип</li> <li>8. Фильм.</li> <li>9. Импорт видео во Flesh.</li> <li>10. Экспорт фильма. Послесъемочная обработка.</li> </ol>		

<b>Раздел 2 Техника и технология изобразительных материалов</b> <b>МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов</b>	<b>Содержание</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">1.</td><td>Обзор. Классификация</td></tr> <tr> <td>2.</td><td>Необходимое оборудование</td></tr> </table>	1.	Обзор. Классификация	2.	Необходимое оборудование	<i>358(190)</i>	
1.	Обзор. Классификация						
2.	Необходимое оборудование						
<b>Тема 2.1. Stop Motion классификация</b>	<b>Содержание</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">1.</td> <td>Обзор. Классификация</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Необходимое оборудование</td> </tr> </table>	1.	Обзор. Классификация	2.	Необходимое оборудование	<i>68</i>	<i>3</i>
1.	Обзор. Классификация						
2.	Необходимое оборудование						

	<b>Практические занятия</b>		34	
	1.	Работа с лекционным материалом		
<b>Тема 2.2. Базовые параметры съемки</b>	<b>Содержание</b>		68	3
	1.	Расположение камеры. Композиция кадра. Золотое сечение. Правила трети		
	2	Формат кадра. Разрешение изображения. Частота кадра.		
	<b>Практические занятия</b>		34	
	1.	Практическая работа -1		
<b>Тема 2.3. Сценарий</b>	<b>Содержание</b>		70	3
	1.	Написание сценария.		
	2.	Планирование диалога.		
	3	Раскадровка.		
	<b>Практические занятия</b>		35	
	1.	Написание сценария.		
	2.	Раскадровка.		
<b>Тема 2.4. Декорации</b>	<b>Содержание</b>		68	3
	1.	Общие принципы. Установка декораций.		
	2.	Задний план. Освещение		
	<b>Практические занятия</b>		34	
	1.	Практическая работа -2		

Тема 2.5 Съемка	<b>Содержание</b>		68	3		
	1.	Базовые принципы. Импорт и упорядочение файлов.				
	2.	Съемка различными камерами (зеркальной, компактной и т.д.)				
	3.	Наезд трансфокатором и перемещение камеры.				
	<b>Практические занятия</b>		34			
	1.	Практическая работа -3				
Тема 2.6. Спецэффекты	<b>Содержание</b>		70	3		
	1.	Прыжки, полеты, зависания. Булет – тайм: эффект «Матрицы».				
	2.	Приведения и прозрачные объекты. Артикуляция..				
	3.	Огонь и вода. Эффект Vitigo.				
	<b>Практические занятия</b>					
	1.	Практическая работа - 4	35			
Тема 2.7. Монтаж	<b>Содержание</b>		68	3		
	1.	Программы профессиональные и приложения				
	<b>Практические занятия</b>					
Тема 2.8. . Дополнительная обработка. Публикации	1.	Работа с лекциями	34			
	<b>Содержание</b>					
	1.	Экспорт				
<b>Практические занятия</b>		34				

	1	<b>Контрольная работа</b>		
		<b>Самостоятельная работа при изучении раздела 2 ПМ 02.</b>	<b>179</b>	
		1. Написание сценария 2. Планирование диалога. 3. Раскадровка. 4. Установка декораций. Задний план. Освещение 5. Импорт и упорядочение файлов. 6. Спецэффекты 7. Монтаж 8. Дополнительная обработка. Публикации		
		<b>Производственная практика (по профилю специальности)</b>	<b>72</b>	
		1.Инструктаж. ПТБ 2.Написание сценария 3.Планирование диалога. 4.Раскадровка. 5.Установка декораций. Задний план. Освещение 6.Импорт и упорядочение файлов. 7.Спецэффекты 8.Монтаж 9.Дополнительная обработка. Публикации 10.Работа с документацией.		
		<b>Квалификационный экзамен</b>		
		<b>Итого</b>	<b>1176</b>	
		<b>Производственная практика</b>	<b>72</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. Анимация персонажей: учебное пособие/Издательство Лань/ЭБС
2. Альтендорфер А. Анимация/ Издательство «ДМК Пресс»/ 2020- 164 с.:ил./ ЭБС
3. Туганбаев А.А. Мультимедийные модули и идеалы/ Издательство «ФЛИНТА»/ ЭБС
4. Иванов В.В. Анимация в keushot: Учебное пособие/ Издательство Лань/ЭБС

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.
4. Дунаев В.В. Photoshop CS4: понятный самоучитель/ В.В. Дунаев.- СПб.: Лидер, 2010.- 208 с.:ил.
5. Пронин Г. Технология дизайна в 3DS Max 2011. От моделирования д визуализации/ Г. Пронин.- СПб.: Питер.2011.- 383 с.:ил.
6. Данилов А.А. Идея, сценарий, дизайн в рекламе/ А.А. Данилов. – 3-е издание.- СПб.: ДАН, 2009.- 252 с.:ил.

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.

## **7. 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 (TCP) 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,	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 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов,	1. Контрольное задание: создание контрольного анимационного трейлера с использованием основных эффектов в Adobe

<p>написание текста.</p> <p>4. Создание 3D анимации в Adobe Photoshop –вращение земли</p> <p>5. Создание анимированного баннера, использование эффекта обтравочной маски.</p> <p>6. Создание анимации падающего снега.</p> <p>7. Анимация объемных 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 помощью плагина Plexus.</p> <p>21. Огненное исчезновение букв.</p> <p>22. Переход в кубе кубичная анимация.</p>	<p>движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами.</p> <p>ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.</p> <p>ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.</p> <p>ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.</p> <p>ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.</p> <p>ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.</p> <p>ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.</p> <p>ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения фоновой части анимационного фильма.</p> <p>ПК 2.2. Разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта.</p> <p>ПК 2.4. Выполнять фоны и панорамы по заданным эскизам и рисункам.</p> <p>ПК 2.5. Использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции.</p> <p>ПК 2.6. Разрабатывать для перспективных анимационных проектов фоны и панорамы.</p> <p>ПК 2.7. Использовать при проектировании фоны и панорам прикладное программное обеспечение.</p>	<p>Photoshop (текст, фотографии, видео, 3D объекты).</p> <p><b>2.</b> Контрольное задание: создание анимированной сцены «Самый лучший фильм-2».</p> <p>OK 1. Понимать сущность и</p>
--	--	--

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.