

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.ХХ АНИМАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.ХХ АНИМАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.ХХ Анимационное движение» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 55.02.02 Анимация (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК Х.1, ПК Х.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания.

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 2	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контекст; 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; Оставить план действия; Определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	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; Структура плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 4	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.	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации.

ОК 6	Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности.
ПК Х.1	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.	Законы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения.
ПК Х.2	Профессионально рисовать; Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации; Использовать разработанные модели анимационных объектов без нарушения их узнаваемости	Физические законы, свойств материалов, уметь точно передать их в анимации.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	36
в т.ч. в форме практической подготовки	34
в том числе:	
теоретическое обучение	12
практические занятия	18
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	4
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся.	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов ² , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Представление об анимации в дизайне. Тайминг, спэйсинг, механическое движение - бумажная перекладка		10	
Тема 1.1. Представление о тайминге механического движения.	Содержание учебного материала	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Представление о тайминге механического движения.	2	
	2. Кадр как основная временная и пространственная единица измерения анимации.		
	3. Лимитированная анимация.		
Тема 1.2. Освоение техники бумажная переклада.	Содержание учебного материала	4	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Освоение техники бумажная переклада. Упражнение кубофутуристический автопортрет.	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Анимация автопортрета «Собери себя»».	2	
Тема 1.3. Базовые инструменты монтажа Adobe Premiere	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Практическая работа «Базовые инструменты монтажа Adobe Premiere».	1	
	2. Практическая работа «Монтаж полученного материала из автопортрета «Собери себя»».	1	
Тема 1.4. Виды, сечения и разрезы на чертежах	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Практическая работа «Трансформация одного объекта в другой».	2	
Раздел 2. Законы анимационного движения. Биомеханика		8	
ТЕМА 2.1.	Содержание учебного материала	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Анализ принципов анимации. Базовые инструменты для классической анимации Adobe Animate	2	

² В соответствии с Приложением 3 ПООП.

ТЕМА 2.2.	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Практическая работа «Принцип анимации Дуга. Упражнение «Качель». Сжатие и растяжение. Упражнение «Мяч». Упражнение «Часы с кукушкой»».	2	
Тема 2.3. Принцип анимации Использование компоновок и прямого фазованного движения	Содержание учебного материала	4	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Сквозное движение и захлест действия. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Остаточное действие	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Использование компоновок и прямого фазованного движения, сквозного движения и захлеста. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Работа в символе. Планировка анимационной сцены в Adobe Animate».	2	
Раздел 3. Персонажная анимация		6	
Тема 3.1. Крайние фазы. Движение антропоморфного персонажа.	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Скетчинг на время, в котором принимают участие все студенты как рисующий и как модель.	2	
Тема 3.2. Принцип анимации Цельность.	Содержание учебного материала	5	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.
	1. Создания аниматика сцены в Adobe Premiere.	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Принцип анимации».	2	
	2. Практическая работа «Крутка головы с морфингом. Рисование векторного персонажа в Moho».	1	
	3. Практическая работа «Создания аниматика сцены в Adobe Premiere. Запись чернового звука. Синхронизация крайних фаз и звука».	1	
Раздел 4. Взаимодействие с внешними факторами		12	
Тема 4.1. Разбор референсов с анимацией природных явлений (вода, огонь, воздух)	Содержание учебного материала	4	ОК 2, 4, 6, ПК 6.1–6.3.
	1. Разбор референсов с анимацией природных явлений (вода, огонь, воздух).	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Работа с системами частиц (дождь, снег, ветер). Взаимодействие персонажа с окружающей средой.	2	
Тема 4.2. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, 4, 6, ПК 6.1–6.3.
	1. Практическая работа «Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой).	2	
	Дифференцированный зачет	2	

Bcero:	36	
--------	----	--

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «моушн-дизайн», оснащенный:

оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся,
- мультимедиапроектор.

оснащенный программными средствами обучения:

- офисное ПО,
- графические редакторы,
- программы верстки.

Реализация рабочей программы учебной дисциплины требует наличия библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

Реализация профессионального модуля предполагает обязательную производственную практику.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518386>.

2. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 360 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11430-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518306>.

3. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519988>.

4. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11227-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495741>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 196 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-10775-3.

2. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8.

3. Компьютерная графика : Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Юрий Гурский, Андрей Жвалевский, Владимир Завгородний. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 688 с., 16 с. цв. ил. : ил.; 23 см. - (Трюки и эффекты).; ISBN 978-5-459-00524-0.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения ³	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контекст; 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; Оставить план действия; Определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	Умеет создавать цифровой продукт. Умеет выпускать продукт под ключ. Умеет использовать аналитику решений. Проектирует цифровой продукт.	Оценка результатов выполнения практической работы. Оценка результатов выполнения самостоятельной работы.

³ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

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. Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. 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. Профессионально рисовать; Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации; Использовать разработанные модели анимационных объектов без нарушения их узнаваемости		
Знания		
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;	Способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям. Умеет отделить цель от задачи. Умеет генерировать гипотезы и проверить их. Понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике.	Тестирование. Оценка за устный индивидуальный опрос.

Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Структура плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности. Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации. Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности. Законы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения. Физические законы, свойств материалов, уметь точно передать их в анимации.	Проектирует сценарии и навигацию. Умеет создать прототип. Работает в программе, понимание построения компонентов. Умеет обрабатывать проект. Понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг.	
---	---	--