

Государственное бюджетное профессиональное образовательное «Южно-Уральский  
государственный колледж»

**РАССМОТРЕНО**

Председатель ПЦК «Дизайна»

Волкова С. П.

---

подпись председателя ПЦК

«08» июня 2023 г.

**Комплект**

**контрольно-оценочных средств**

**по профессиональному модулю**

**«ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов  
и их постобработка с использованием диджитал-технологий»**

Программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)

по специальности СПО

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

г. Челябинск, 2023

Разработчики:

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Воротягина Т.Н.

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Носова К.А.

## Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств.....	4
1.1. Область применения .....	4
1.2. Система контроля и оценки освоения программы ПМ.....	5
1.2.1. Формы промежуточной аттестации по ОПОП при освоении профессионального модуля.....	5
1.2.2. Организация контроля и оценки освоения программы ПМ...	6
2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности .....	7
2.1. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием практических заданий.....	7
2.2. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио.....	9
2.3. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности в форме защиты курсового проекта (работы).....	9
3. Средства контроля для приобретения практического опыта.....	11
4. Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний.....	11
Приложение 1. Форма аттестационного листа по практике	12
Приложение 2. Оценочная ведомость по профессиональному модулю	13

### 1.Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

### 1.1. Область применения комплекта контрольно-оценочных средств

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения профессионального модуля (далее ПМ) программы подготовки специалистов среднего звена (далее ППСЗ) по профессии (профессиям) /специальности (специальностям) СПО

#### 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

В результате изучения профессионального модуля обучающихся должен освоить вид деятельности «Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

**Комплект контрольно-оценочных средств позволяет оценивать:**

1.1.1.Освоение профессиональных компетенций (ПК), соответствующих виду профессиональной деятельности, и элементов общих компетенций (ОК):

Таблица1.

Профессиональные и общие компетенции	Показатели оценки результата	Средства проверки (№№ заданий)
1	2	3
ПК 2.1Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	Обучающийся определяет образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; Обучающийся проводит разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; Обучающийся владеет навыками настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа; Обучающийся владеет навыками расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; Обучающийся владеет навыками настройки	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе; освоения образовательной программы: -на практических занятиях; - по результатам выполнения самостоятельной работы - при выполнении работ на различных этапах производственной практики; - при проведении экзамена (квалификационного) по модулю

	<p>параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;</p> <p>Обучающийся производит выполнение поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания</p>	
<p>ПК 2.2Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру</p>	<p>Обучающийся может:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики;</li> <li>сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене;</li> <li>применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;</li> <li>применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей</li> </ul>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе;</p> <p>освоения образовательной программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-на практических занятиях;</li> <li>- по результатам выполнения самостоятельной работы</li> <li>- при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</li> </ul>
<p>ПК 2.3Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино</p>	<p>Обучающийся может:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;</li> <li>использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;</li> <li>использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;</li> <li>использовать художественные эскизы и</li> </ul>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе;</p> <p>освоения образовательной программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-на практических занятиях;</li> <li>- по результатам выполнения самостоятельной работы</li> <li>- при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</li> </ul>

	цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино; реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах;	
ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов	- Обучающийся может: 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	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе; освоения образовательной программы:  -на практических занятиях;  - по результатам выполнения самостоятельной работы  - при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  - при проведении экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру	Обучающийся управляет процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; Может курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта; Может курировать и оценивать работу актерской группы;	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе; освоения образовательной программы:  -на практических занятиях;  - по результатам выполнения самостоятельной работы  - при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  - при проведении экзамена (квалификационного) по модулю

	<p>Может работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино;</p> <p>Может определять срок исполнения конкретного творческого задания;</p> <p>Может оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту</p>	
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> <li>- экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</li> </ul>
ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные	<p>Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе</li> </ul>

технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска	освоения программы профессионального модуля; - оценка результатов выполнения практических работ; - оценка результатов выполнения контрольных работ; - сдача дифференцированного зачета; - сдача экзамена; - экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности); - экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена
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 терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля; - оценка результатов выполнения практических работ; - оценка результатов выполнения контрольных работ; - сдача дифференцированного зачета; - сдача экзамена; - экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности); - экспертная оценка результатов сдачи



		квалификационного экзамена
ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> <li>- экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> <li>- экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</li> </ul>
<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>- Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> <li>- экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</li> </ul>
<p>ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p>	<p>- Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> <li>- экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</li> </ul>
ОК 08 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	- Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> <li>- экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</li> </ul>
ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на	- Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе</li> </ul>

государственном и иностранном языках	использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые профессиональные темы	освоения программы профессионального модуля; - оценка результатов выполнения практических работ; - оценка результатов выполнения контрольных работ; - сдача дифференцированного зачета; - сдача экзамена; - экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности); - экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена
--------------------------------------	---	--

#### 1.1.2. Приобретение в ходе освоения профессионального модуля практического опыта

Таблица 2.

Иметь практический опыт	Виды работ на учебной и / или производственной практике и требования к их выполнению
1	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Владеть навыками взаимодействия с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;</li> <li>- Владеть навыками внесения правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино</li> <li>- Владеть навыками выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</li> </ul>	<p><b>Производственная практика</b>  <b>Задание:</b> разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд  <b>Виды работ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работа над решениями анимационного проекта.</li> <li>2. Раскадровка.</li> <li>3. Поиск персонажей.</li> <li>4. Декорации.</li> <li>5. Выполнение анимационных сцен.</li> <li>6. Монтаж драматического сюжета.</li> </ol> <p><b>Примерная тематика для индивидуальных занятий</b>  Доработка локаций.  Доработка Бэкграундов. Работа с натурой.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Владеть навыками генерации (рендеринге) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;</li> <li>- Владеть навыками добавления анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- Владеть навыками дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;</li> <li>- Владеть навыками исправления ошибок визуализации компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга;</li> <li>- Владеть навыками компоновки и цветокоррекции результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга; мониторинга и настройки технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;</li> <li>- Владеть навыками настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;</li> <li>- Владеть навыками настройки и корректировки стереопараметров результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- Владеть навыками определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;</li> <li>- Владеть навыками остановки персонажей анимационного кино,</li> </ul>	<p>Доработка эскизов интерьера в монохромной режиме.</p> <p>Движение рук и ног персонажа, соблюдая дуги движения.</p> <p>Завершение поисковых эскизов стилизованных объектов и тематического оформления.</p> <p>Выполнение изобразительной части анимационного проекта</p> <p>Сборка и презентация проекта.</p> <p><b>Примерная тематика индивидуальных занятий 3к. 5 семестр</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подготовка персонажа для анимации.</li> <li>2. Подготовка персонажа для анимации</li> <li>3. Программы для создания анимации, изучение наборов символов.</li> <li>4. Фрагменты видео способы их обработки и соединения.</li> <li>4. Фрагменты видео способы их обработки и соединения.</li> <li>6. Доработка статичной крутки.</li> <li>7. Доработка анимационной крутки.</li> </ol> <p>Обкатка персонажа.</p> <p><b>Примерная тематика индивидуальных занятий 3к. 6 семестр</b></p> <p>Закрепление базовых моментов анимации в технике компьютерной перекладки.</p> <p>Риггинг лица. Создание анимированных эмоций</p> <p>Доработка анимированной зацикленной иллюстрации</p> <p>Доработка роботизированного персонажа или пропса для анимации в технике компьютерной перекладки. Создание анимированной зацикленной иллюстрации</p> <p>Доработка анимации свободной марионетки</p> <p>Доработка актерского этюда костяной марионетки</p> <p>Разворот персонажа в перекладочной компьютерной анимации.</p> <p>Закрепление распределения фрагментов видео по дорожке, способы их обработки и соединения.</p>
--	--

<p>объектов и окружения в сцене под камеру;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Владеть навыками принятия решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки;</li> <li>- Владеть навыками разбора действий анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;</li> <li>- Владеть навыками расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;</li> <li>- Владеть навыками решения технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;</li> <li>- Владеть навыками сборки анимационных сцен;</li> <li>- Владеть навыками создания аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики;</li> <li>- Владеть навыками создания виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;</li> <li>- Владеть навыками создания ритмической структуры анимационного кино;</li> </ul>	<p>Работа с титрами</p> <p>Работа с эффектами звукового ряда.</p> <p>Оформление сета упражнений, готовых роликов под тематические группы проектов.</p> <p><b>Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении разделов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать идею и концепцию сюжета.</li> <li>2. Разработать и спланировать изобразительное решение, подобрать персонажи.</li> <li>3. Составить сценарий и сделать черновую раскадровку.</li> <li>4. Выполнить правки в сценарии и раскадровке, уточняя стиль и образы персонажей.</li> <li>5. Составление аниматика.</li> <li>6. Работа над мультипликатом.</li> <li>7. Эскизирование.</li> <li>8. Монтаж сцен.</li> <li>9. Создание музыкальной композиции.</li> <li>10. Синхронизация звука и видео.</li> </ol> <p><b>Учебная практика раздела 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа</li> <li>2. Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия</li> <li>3. Разработка художественного оформления работ</li> <li>4. Работа художника с персонажами</li> <li>5. Работа над мультфильмом по заданию</li> <li>6. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике</li> <li>7. Композиционное построение ключевых кадров</li> </ol>
--	---

### 1.1.3. Освоение умений и усвоение знаний

Таблица 3.

Освоенные умения, усвоенные знания	Показатели оценки результата	№№ заданий для проверки
1	2	3

<p><b>ПК 2.1 Умения\Знания</b></p> <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 визуализации характерного движения; принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры технологий компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения</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 достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики; вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> </ul> <p>экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</p>
--	---	--

<p><b>ПК 2.1 Знания\Умения</b></p> <p>программного обеспечения для постановки виртуальных; основных принципов видеомонтажа; основ анимации и мультипликации; основ построения композиции кадра; основ компьютерной графики; особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; технических принципов работы</p>	<p>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>-</p>
<p><b>П.К 2.3 Знания\Умения</b></p> <p>основ компьютерной графики;</p> <p>программного обеспечения для композитинга;</p> <p>программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;</p> <p>теории цвета;</p> <p>основ анимации;</p> <p>основ построения композиции кадра;</p> <p>профессиональной терминологии в сфере визуализации сцен;</p> <p>принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;</p> <p>форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров;</p>	<p>использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;</p> <p>использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;</p> <p>использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;</p> <p>использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино;</p> <p>реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> </ul> <p>экспертная оценка результатов сдачи</p>



видов пространств и особенности работы в них		квалификационного экзамена
<b>ПК 2.4 Знания\Умения</b> технологий создания образа анимационного персонажа; основ сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки); ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации; основ компьютерной графики; основ анатомии человека и животных; основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино; основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</li> <li>- сдача дифференцированного зачета;</li> <li>- сдача экзамена;</li> <li>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</li> </ul> экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена
<b>ПК 2.5 Знания\Умения</b> принципов создания анимационного кино; основ кинодраматургии; режиссуры анимационного кино, <b>сценарное и актерское мастерство;</b> – организации производства анимационного кино; основ управления проектами;	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; курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта; курировать и оценивать работу актерской группы;	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</li> <li>- оценка результатов выполнения практических работ;</li> <li>- оценка результатов</li> </ul>

особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; программного обеспечения, используемое при создании анимационного кино; <b>основ эстетики, этики,</b> общей и социальной психологии, социологии, филологии; технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики; требований охраны труда	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	выполнения контрольных работ; - сдача дифференцированного зачета; - сдача экзамена; - экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности); экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена
--	--	--

## 1.2. Система контроля и оценки освоения программы профессионального модуля

### 1.2.1. Организация контроля и оценки освоения программы профессионального модуля

#### Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов освоения модуля

Итоговый контроль освоения вида профессиональной деятельности по разработке анимационного проекта осуществляется на экзамене (квалификационном)

Условием допуска к экзамену (квалификационному) является положительная аттестация по всем МДК профессионального модуля, учебной практике и производственной практике.

Промежуточный контроль освоения профессионального модуля осуществляется при проведении дифференцированных зачетов по МДК профессионального модуля, по производственной и учебной практикам.

Предметом оценки освоения МДК являются умения и знания. Дифференцированный зачет по МДК проводится с учетом результатов текущего контроля (оценивание практических заданий).

- освоение МДК 02.01 – 78 часов. МДК 02.02 – 276 часа.
- в том числе самостоятельная работа – 149 часов.

- Курсовой проект – 20 часов.
- практики, в том числе производственная – 72 часа.
- практики, в том числе учебная – 72 часа.

### **Критерии оценки практических заданий:**

#### **МДК. 02.01 Основы художественной постановки**

1. Основные правила построение кадра
2. Свойства и особенности кино-пространства
3. Виды перспектив
4. Основные правила композиции и их роль в кадре
5. Работа с натурой. Поиск персонажей. Работа с прототипами. Наброски людей и превращение их в персонажей, животных, предметы и тд

Использование возможностей программ для решения творческих задач.

Создание раскадровки движений персонажей/объектов, смены ракурсов, планов.

Применение цвета, света и звука для передачи определенного эмоционального настроения/смысла сюжетной линии.

1. Основы построения и разработка персонажа. Принципы стилизации и упрощения форм. Способы разработки читаемых силуэтов
2. Разработка персонажа. Карта персонажа. Концепт. Подборка образцов на каждый типаж.
3. Работа с пропсами и инвентарем. БНА (большие, малые и средние формы). Понятие БНА в разработке персонажей, пропсов.
4. Работа с линейками персонажей
5. Карты эмоций.
6. Позинг. Силуэт персонажа. Просмотр концептов.
7. Цветовое решение персонажа. Влияние цвета на личность и характер персонажа.

Оценка «отлично» ставится, если студентом соблюдены следующие требования:

1. наличие всех заданий и полнота их выполнения
2. выполнение задания в соответствии с поставленными задачами,
3. рассмотрение различных техник на стадии предварительных эскизов,
4. творческий подход;
5. грамотное использование цвета, расстановка цветовых акцентов,
6. грамотный подбор шрифтов (при необходимости): гарнитура, кегль, начертание

Оценка «хорошо» ставится при условии:

1. наличие всех заданий и полнота их выполнения
2. в построении композиции незначительные ошибки,
3. рассмотрение малого количества техник на стадии эскизирования,
4. творческий подход;
5. грамотное использование цвета, но цветовые акценты или освещение выбрано недостаточно удачным

Оценка «удовлетворительно» ставится если:

1. не хватает более одного задания,
2. работы сделаны не аккуратно,
3. отсутствуют эскизы,
4. не обоснованное использование цвета.

Оценка «неудовлетворительно» ставится если:

1. отсутствует большая часть работ,
2. работы не соответствуют выше перечисленным требованиям

### **Производственная практика**

**Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд**

#### **Виды работ**

1. Работа над решениями анимационного проекта.
2. Раскадровка.
3. Поиск персонажей.
4. Декорации.
5. Выполнение анимационных сцен.
6. Монтаж драматического сюжета.

#### **Примерная тематика для индивидуальных занятий**

1. Доработка локаций.
2. Доработка Бэкграундов. Работа с натурой.
3. Доработка эскизов интерьера в монохромной режиме.
4. Движение рук и ног персонажа, соблюдая дуги движения.
5. Завершение поисковых эскизов стилизованных объектов и тематического оформления.
6. Выполнение изобразительной части анимационного проекта
7. Сборка и презентация проекта.

<b>Примерная тематика индивидуальных занятий 3к. 5 семестр</b>
1. Подготовка персонажа для анимации.
2. Подготовка персонажа для анимации
3. Программы для создания анимации, изучение наборов символов.
4. Фрагменты видео способы их обработки и соединения.
4. Фрагменты видео способы их обработки и соединения.

6. Доработка статичной крутки.
7. Доработка анимационной крутки.
8. Обкатка персонажа.

<b>Примерная тематика индивидуальных занятий 3к. 6 семестр</b>
Закрепление базовых моментов анимации в технике компьютерной перекладки.
Риггинг лица. Создание анимированных эмоций
Доработка анимированной зацикленной иллюстрации
Доработка роботизированного персонажа или пропса для анимации в технике компьютерной перекладки. иллюстрации
Доработка анимации свободной марионетки
Доработка актерского этюда костяной марионетки
Разворот персонажа в перекладочной компьютерной анимации.
Закрепление распределения фрагментов видео по дорожке, способы их обработки и соединения.
Работа с титрами
Работа с эффектами звукового ряда.
Оформление сета упражнений, готовых роликов под тематические группы проектов.

## Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении разделов

1. Разработать идею и концепцию сюжета.
2. Разработать и спланировать изобразительное решение, подобрать персонажи.
3. Составить сценарий и сделать черновую раскадровку.
4. Выполнить правки в сценарии и раскадровке, уточняя стиль и образы персонажей.
5. Составление аниматика.
6. Работа над мультипликатом.
7. Эскизирование.
8. Монтаж сцен.
9. Создание музыкальной композиции.
10. Синхронизация звука и видео.

## Учебная практика раздела 2

1. Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа
2. Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия
3. Разработка художественного оформления работ
4. Работа художника с персонажами
5. Работа над мультфильмом по заданию
6. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике
7. Композиционное построение ключевых кадров
8. Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.

### 2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности

#### 2.1. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием практических заданий

В состав комплекта входят задания для экзаменующихся и пакет экзаменатора (эксперта).

#### ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩИХСЯ № \_\_\_\_\_,

количество вариантов \_\_\_\_\_

##### Оцениваемые компетенции:

- **ПК 2.1** Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки
- **ПК 2.2** Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру
- **ПК 2.3** Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино
- **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** 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

### **Условия выполнения задания**

Место проведения: учебный кабинет колледжа

Время проведения: первая половина дня

Используемое оборудование: ПК, интернет

### **Инструкция**

1. Выбрать вариант задания в соответствии с жеребьевкой
2. Сообщить экзаменатору свой вариант задания
3. Подготовка ответа

Максимальное время выполнения задания – 30 минут

### **Вопросы:**

1. В чем разница между анимацией и мультфильмами?
2. Что означает риггинг в анимации?
3. Расскажите мне о процессе создания раскадровки.
4. Перечислите методы анимации для работы?
5. Что, по вашему мнению, является самым важным инструментом в создании эффективных раскадровок?
6. Как вы следите за последними тенденциями в отрасли?
7. Какие ваши любимые программы для анимации?
8. Дайте определение термину «Мультипликация».
9. Что такое «Анимация»?

### **.Вариант № 2**

### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №1**

Тема: *Эскизы фазовки движений*

**Цель:** Разработка анимационного движения персонажа на выбор (Старик, ребенок, родитель, школьник, подросток, человек и питомец (собака, кошка, птица))

**Продолжительность занятия:** 90 минут

**Перечень оснащения и оборудования:**

- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;
- проекционное оборудование (интерактивная панель) - 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска - 1 шт.;
- интерактивная доска - 1 шт.;

**Задания:**

Создание концепта персонажа | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |

Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

## **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №2**

Тема: Эскизы фазовки окружения

**Цель:** Разработка анимационного фона на выбор (Аптека, школа, детский сад, рынок, магазин, дом, детская комната, сад)

**Продолжительность занятия:** 90 минут

**Перечень оснащения и оборудования:**

- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;
- проекционное оборудование (интерактивная панель) - 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска - 1 шт.;
- интерактивная доска - 1 шт.;

**Задания:**

Создание концепта персонажа | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |

Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик



### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №3**

Фазовка эмоционального ряда персонажей

**Цель:** Разработка анимационного движения персонажа на выбор (Старик, ребенок, родитель, школьник, подросток) и фазовка их эмоций (грусть, злость, радость, страх)

**Продолжительность занятия:** 90 минут

**Перечень оснащения и оборудования:**

- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;
- проекционное оборудование (интерактивная панель) - 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска - 1 шт.;
- интерактивная доска - 1 шт.;

**Задания:**

Создание концепта персонажа | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |

Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №4**

Тема: *Выполнить покадровую анимацию движения персонажей*

**Цель:** Разработка анимационного движения персонажа на выбор (Старик, ребенок, родитель, школьник, подросток, человек и питомец (собака, кошка, птица))

**Продолжительность занятия:** 90 минут

**Перечень оснащения и оборудования:**

- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;
- проекционное оборудование (интерактивная панель) - 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска - 1 шт.;
- интерактивная доска - 1 шт.;

**Задания:**

<p>Создание концепта персонажа   Быстрая зарисовка черновой раскадровки   Работа с цветом  </p> <p>Добавление оттенков и светотени   Оформление кадров в черновой аниматик</p> <p><b>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №5</b></p> <p>Тема: <i>Выполнить покадровую анимацию локации, окружения</i></p> <p><b>Цель:</b> Разработка анимационного фона на выбор (Аптека, школа, детский сад, рынок, магазин, дом, детская комната, сад)</p> <p><b>Продолжительность занятия:</b> 90 минут</p> <p><b>Перечень оснащения и оборудования:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;</li> <li>- проекционное оборудование (интерактивная панель) - 1 шт.;</li> <li>- магнитно-маркерная доска - 1 шт.;</li> <li>- интерактивная доска - 1 шт.;</li> </ul> <p><b>Задания:</b></p> <p>Создание концепта локации   Быстрая зарисовка черновой раскадровки   Работа с цветом  </p> <p>Добавление оттенков и светотени   Оформление кадров в черновой аниматик</p>
---

### ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

Показатели оценки результатов освоения программы профессионального модуля

Номер и краткое содержание задания	Оцениваемые компетенции	Показатели оценки результата (требования к выполнению задания) м.б. конкретизированы, соотнесены с этапами выполнения задания в сравнение с паспортом
Задание №1 Экзаменационные вопросы (9 вариантов)	ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике	

<p>Задание №2</p> <p>Практические задания</p> <p>(5 вариантов)</p>	<p>компьютерной перекладки</p> <p>ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру</p> <p>ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино</p> <p>ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов</p> <p>ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывая текстуру</p>	
<p>Количество вариантов (пакетов) заданий для экзаменуемых:</p> <p><b>9 вариантов</b></p> <p>Время выполнения каждого задания: 15 минут</p> <p>Условия выполнения заданий</p> <p>Место проведения: учебный кабинет колледжа</p> <p>Время проведения: первая половина дня</p> <p>Используемое оборудование: ПК с установленным программным обеспечением</p> <p>Рекомендации по проведению оценки:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки.</li> <li>2. Создайте доброжелательную обстановку для экзаменуемых</li> <li>3. Ознакомьте экзаменуемых с оборудованием и порядком проведения испытания</li> <li>4. Ознакомьте экзаменуемых с правилами поведения во время первого этапа экзамена</li> </ol> <p>Условия выполнения заданий</p> <p>Оборудование: ПК с установленным программным обеспечением</p> <p>Литература для экзаменуемых (справочная, методическая и др.)</p> <p>3.2.1. Основные печатные издания</p>		

1. Уильямс Р. Аниматор: набор выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс. – М.: Издательство «Эксмо», 2019. – 392 с.
2. Уэйланд К. М. Создание арки персонажа. Секреты сценарного мастерства: единство структуры, сюжета и герои / Кэти Мари Уэйланд ; Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2021. – 280 с.
3. Ширяев В., Котов Д. Сценарное мастерство / Вячеслав Ширяев, Дмитрий Котов. – М.: Альпина Пабlishер, 2022. – 256 с. – (Серия «Высшая школа кино»).

### 3.2.2. Основные электронные издания

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром / А. Альтендорфер ; перевод с немецкого А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/131706>
2. Анимация персонажа : учебное пособие / составитель Н. А. Саблина ; под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 55 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115019>
3. Хуркман, А. В. Цветокоррекция творческие стили для кино и видео / А. В. Хуркман ; перевод с английского И. Л. Люско. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 250 с. — ISBN 978-5-97060-876-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/190746>
4. Хуркман, А. В. Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео : руководство / А. В. Хуркман ; перевод с английского И. Л. Люско. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 758 с. — ISBN 978-5-97060-759-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140573>

### 3.2.3. Дополнительные источники

1. Буковецкая, О. А. Видео на вашем компьютере: ТВ тюнеры, захват кадра, видеомонтаж, DVD / О. А. Буковецкая. — Москва : ДМК Пресс, 2007. — 239 с. — ISBN 5-89818-088-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/1285>
2. Ёлочкин М. Е. Основы проектной и компьютерной графики: учеб. для студ. учреждений сред. проф. образования / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2019. – 160 с.
3. Невидимов А. А. 100 лучших мультфильмов. – К: Самиздат, 2016. – 116 с.
4. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / Марк Саймон; пер. с англ. Г. П. Ковалева. – М.: НТ Пресс, 2006. – 336 с.: ил.
5. Фостер У. Основы анимации / У. Фостер; Пер. с англ. А. Сидорова. – М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 32 с.: ил.
6. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. (В 2тт., т.1.) \_ М.: Гаятри, 2007. – 304 с.
7. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. (В 2тт., т.2.) \_ М.: Гаятри, 2007. – 304 с.

8. Шубина, И. Б. Драматургия и режиссура. Экспрессия рекламного видео : учебное пособие / И. Б. Шубина. — 3-е, стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2020. — 296 с. — ISBN 978-5-8114-5131-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/138139>

9. Шубина, И. Б. Драматургия и режиссура. Экспрессия рекламного видео : учебное пособие / И. Б. Шубина. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 296 с. — ISBN 978-5-507-44118-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/218084>

Рекомендации по проведению оценки:

Ознакомьтесь с заданиями для экзаменующихся, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки

### **5 (отлично)**

Все задания выполнены правильно, возможна одна неточность или описка, не являющаяся следствием незнания или непонимания учебного материала. Ответы на вопросы представлены развернуто, обоснованно. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала. В ответе присутствует логика, структура и грамотность изложения. Работа выполнена самостоятельно.

### **4 (хорошо)**

Все задания выполнены правильно, но недостаточны обоснования, рассуждения, допущены одна ошибка или два – три недочета. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала, с незначительными неточностями. В ответе присутствует логика, но имеются незначительные отклонения в структуре изложения. Обучающийся единожды обращается за помощью преподавателя.

### **3 (удовлетв.)**

В заданиях допущены более одной ошибки или более трех недочетов, но обучающийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала, но с ошибками в применении. В ответе нарушена логика, и имеются отклонения в структуре изложения. Обучающийся многократно обращается за помощью преподавателя.

### **2 (неудовл.)**

Выполнено меньше половины предложенных заданий, допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не владеет обязательными умениями по данной теме в полном объеме. Обучающийся выполняет работу с помощью преподавателя.

## **2.2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио (если предусмотрено)**

**Тип портфолио:** \_\_\_\_\_

Выберите из предложенных вариантов: портфолио документов, портфолио работ, рефлексивный портфолио, портфолио смешанного типа.

**Проверяемые результаты обучения:**

Перечислить коды и наименования ПК и ОК \_\_\_\_\_

### Основные требования:

Требования к структуре и оформлению портфолио: \_\_\_\_\_.

Требования к презентации и защите портфолио: \_\_\_\_\_.

### Показатели оценки портфолио

Таблица 5.

Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

### Показатели оценки презентации и защиты портфолио

Таблица 6.

Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

## 2.3. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности в форме защиты курсового проекта (работы)

### Основные требования:

### Курсовой проект (работа)

Выбор и разработка мультипликационного сюжета самостоятельно каждого обучающегося на тему «Мультипликационный сюжет (аниматик, экспликация) с анимационными объектами» (от 10 до 20 секунд)

#### 1. Выбор тематики:

- Курсовой проект (работа)
  - Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему научно-фантастического литературного произведения.
  - Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной сказки.
  - Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения современного автора для детей.

- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения русского поэта "Серебряного Века".
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения русского поэта XIX века.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения зарубежного поэта.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сказки зарубежного писателя.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему зарубежной народной сказки
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему детской развивающей компьютерной игры.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сказки современного российского писателя.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему классического оперного произведения.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сатирического произведения.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему юмористического произведения.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной колыбельной песни.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной фольклорной мини-атюры (потешки, загадки, пословицы, и т.п.)
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к детской образовательной передаче.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к познавательно-развлекательной передаче.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационного рекламного ролика.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему художественно-анимационных титров к игровому фильму.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему авторского сюжета.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационно-графической части для научно-популярного или обучающего фильма.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему рассказа современного детского писателя.
- Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему лирической прозы.

2.Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения курсового проекта

3.Выполнение раскадровки и эскизов.

- 4.Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы
- 5.Выполнение анимационных сцен.
- 6.Выполнение компонок к сценам.
- 7.Фазовка сцен
8. Выполнение фонов к сценам
9. Соединение сцен с фонами
- 10.Соединение всех сцен в общий проект
11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов
12. Создание титров
- 13.Раскадровка по литературному сценарию.

Обязательные аудиторные учебные занятия по курсовому проекту (работе)

Разработка и составление плана (содержания) курсовой работы.

Обсуждение и подбор источников информации для написания курсовой работы.

Рассмотрение требований к содержанию и оформлению курсовой работы.

Требования к содержанию введения.

Требования к содержанию I главы.

Требования к структуре и содержанию II главы.

Правила оформления заключения, списка источников и приложений.

Общие требования к презентации защиты курсовой работы. Требования к выступлению студента на защите курсовой работы.

## **Самостоятельная учебная работа обучающегося над курсовым проектом (работой)**

- Работа с аналогами, сбор и анализ
- Изучение современных направлений, техник, приемов в анимировании
- Изучение литературных источников
- Доработка эскизов, раскадровок, монтажа и иной проектной работы
- Распечатка демонстрационных материалов, пояснительной записки

## **Показатели оценки курсового проекта (работы)**

Таблица 7.



Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)
<p>ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков</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 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки</p> <p>ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов</p> <p>ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели</p> <p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.</p>	<p>- Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов, выполняет эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>- создаёт целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</p> <p>- использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм в графике;</p> <p>- проводит работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполняет необходимые предпроектные исследования;</p> <p>- владеет основными принципами, методами и приемами работы над анимационным проектом</p> <p>- демонстрировать владение необходимым современным программным обеспечением</p> <p>- полное знание современных тенденций и трендов в анимации;</p> <p>.</p> <p>- Грамотное знание и умение владеть технико-экономическими расчетами при проектировании</p> <p>- Анализировать модель предлагаемого проекта, включая прогнозирование потоков доходов и расходов</p> <p>- Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p>	<p>да</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>ОК 06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Знание специфики цветовых сочетаний и моно-цвета при разработке персонажа и фоновых сцен</li> <li>- создаёт цветовое единство в композиции по законам колористики;</li> <li>- полное знание законов цветовой гармонии и законов зрительного восприятия цвета.</li> <li>- Выполнять разработку характерных персонажей разных типажей</li> <li>- Выполнение разработки персонажей в соответствии с критериями сценического движения и в соответствии с внешними факторами</li> <li>- Отработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам</li> <li>- Использование и осуществление синхронизации изображения и фонограммы</li> <li>- Уметь работать в программах простейшего монтажа звука</li> <li>- Использовать программы записи и перезаписи звука с помощью микрофонов</li> <li>- Работать с репликами, музыкой, звуками для создания мультимедийного продукта (анимации, анимационного видеоряда)</li> <li>- Содержательное применение графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта</li> <li>- умение нарисовать персонажа в сложном ракурсе с сохранением пропорций и траектории движения;</li> <li>- умение преобразовывать растровое изображение в векторное.</li> <li>- Сохранять в форматах различных графических редакторов</li> <li>- Уметь анализировать сложные задачи и находить логически обоснованные решения в контексте анимации и компьютерной графики</li> </ul>	
---	--	--

<p>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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Понимание работы с трехмерными объектами в пространстве, умение работать с пространственной перспективой для создания визуальных эффектов</li> <li>- Умение работать с методами “синтез” и “анализ” при создании анимационных проектов</li> <li>- Оценка способности находить креативные решения в вопросах анимации и компьютерной графики</li> <li>- Умение находить и получать доступ к необходимой информации в информационной среде, включая использование баз данных и архивов</li> <li>- Умение студента выполнять поиск, анализировать и фильтровать информацию в целях достижения конкретных задач в области анимации и компьютерной графики</li> <li>- Эффективно использовать медиатеки для поиска и интеграции мультимедийных ресурсов в свой проект</li> <li>- Понимание студентом вопросов безопасности и конфиденциальности при работе с информацией и данными в этой области</li> </ul>	
---	--	--

### 3. Средства контроля для приобретения практического опыта

Таблица 9.

Требования к практическому опыту и коды формируемых профессиональных компетенций	Коды и наименование формируемых профессиональных, общих компетенций, умений	Виды работ на учебной и / или производственной практике, требования к их выполнению и / или условия выполнения	Документ, подтверждающий качество выполнения работ
1	2	3	4
указывается в соответствии с программой ПМ с учетом требований ФГОС; коды ПК указываются при совпадении названий компетенций и описания практического опыта; в ином случае ПК указываются в столбце 2, наименование столбца 1 корректируется	заполняется при отличии формулировок требований к практическому опыту от наименований компетенций и умений; может содержать только перечень ОК и/или умений (наименование столбца корректируется), при значительном совпадении информации с указанной в столбце 1 может быть удален	Указываются в соответствии с разделом 3 рабочей программы профессионального модуля.	М. б. представлены аттестационный лист о прохождении практики (формат в Приложении 1), выписка из трудовой книжки, справка с места работы, другие свидетельства в зависимости от особенностей осваиваемого ВПД (указать какие)

### 4. Задания для оценки умений и усвоения знаний

**Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов освоения модуля**

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

### Коллоквиум

- В чем разница между анимацией и мультфильмами?
- Что означает риггинг в анимации?
- Расскажите мне о процессе создания раскадровки.
- Перечислите методы анимации для работы?

- Что, по вашему мнению, является самым важным инструментом в создании эффективных раскадровок?
- Как вы следите за последними тенденциями в отрасли?
- Какие ваши любимые программы для анимации?
- Дайте определение термину «Мультипликация».
- Что такое «Анимация»?

## **Проект**

- Эскизы фазовки движений
- Эскизы фазовки окружения
- Фазовка эмоционального ряда персонажей

Оценочные средства для промежуточной аттестации

## **Проект**

- Выполнить покадровую анимацию движения персонажей
- Выполнить покадровую анимацию локации, окружения
- Выполнить покадровую анимацию эмоций персонажа
- Создать короткометражный видеоролик с персонажем и окружением

## **Электронная презентация**

- Выполнить презентацию, в которой отражена работа над персонажем и окружением (клаузура, работа с цветом, стилизацией, ракурсы персонажа и окружения)

## **Портфолио**

- Разработка портфолио (фоны, окружение, персонажи, фазовки движений, эмоций. Эскизы в карандаше и цифровые иллюстрации).

• ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Форма аттестационного листа по практике  
(заполняется на каждого обучающегося)

**АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ ПО ПРАКТИКЕ**

ФИО \_\_\_\_\_

обучающийся (аяся) на \_\_\_\_\_ курсе

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)  
успешно прошел (ла) учебную/ производственную практику по профессиональному  
модулю \_\_\_\_\_

наименование профессионального модуля

в объеме \_\_\_\_\_ часов с «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. по «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

В организации \_\_\_\_\_

наименование организации, юридический адрес

**Виды и качество выполнения работ**

Виды и объем работ, выполненных обучающимся во время практики	Качество выполнения работ в соответствии с технологией и (или) требованиями организации, в которой проходила практика

**Характеристика учебной и профессиональной деятельности обучающегося во время учебной / производственной практики**

(дополнительно используются произвольные критерии по выбору (ОУ) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_.\_\_\_\_.20\_\_\_\_

Подпись руководителя практики \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_/ ФИО, должность

Подпись ответственного лица организации (базы практики)

\_\_\_\_\_/ ФИО, должность

Оценочная ведомость по профессиональному модулю

(заполняется на каждого обучающегося)

**ОЦЕНОЧНАЯ ВЕДОМОСТЬ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ**

код и наименование профессионального модуля

ФИО \_\_\_\_\_

обучающийся (аяся) на \_\_\_\_\_ курсе

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

освоил(а) программу профессионального модуля \_\_\_\_\_

наименование

профессионального модуля

в объеме \_\_\_\_\_ часов с «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_ г. по «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_ г.

результатом промежуточной аттестации по элементам профессионального модуля (если предусмотрено учебным планом).

Элементы модуля (код и наименование МДК, код практик)	Формы промежуточной аттестации	Оценка
МДК 02.01		
МДК 02.02		
УП 02		
ПП 02		

Результаты выполнения и защиты курсового проекта (работы) (если предусмотрено учебным планом; если защита проекта входит в экзамен квалификационный – пункт переносится ниже).

Тема «\_\_\_\_\_»

Оценка \_\_\_\_\_.

Итоги экзамена (квалификационного) по профессиональному модулю

Коды проверяемых компетенций	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

Дата \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. 20\_\_\_\_

Подписи членов экзаменационной комиссии \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

