

Государственное бюджетное профессиональное образовательное «Южно-Уральский
государственный колледж»

РАССМОТРЕНО

Председатель ПЦК

подпись председателя ПЦК

« ____ » _____ 20 ____ г

Комплект

контрольно-оценочных средств по учебной дисциплине

ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации

Программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)

специальности СПО

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

г. Челябинск, 2023г.

Разработчики:

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Т.Н. Воротягина

Эксперты от работодателя²:

_____	_____	_____
(место работы)	(занимаемая должность)	(инициалы, фамилия)
_____	_____	_____
(место работы)	(занимаемая должность)	(инициалы, фамилия)

²В соответствии с требованиями ФГОС необходимо приложить документы, подтверждающие факт согласования комплекта контрольно-оценочных средств, входящих в состав ППССЗ ПОО, с представителями профессионального сообщества (работников и или специалистов по профилю получаемого образования, руководителей организаций отрасли, профессиональных экспертов и др.)

Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств.....	4
1.1. Область применения	4
1.1.2. Приобретение в ходе освоения учебной дисциплины практического опыта.....	7
1.1.3 Освоение умений и усвоение знаний.....	8
1.2 Система контроля и оценки освоения программы учебной дисциплины	
1.2.1. Организация текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации.....	10
2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности Технологии создания компьютерной анимации	
2.1. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием практических заданий.....	11
3. Средства контроля для приобретения практического опыта.....	19

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

1.1. Область применения комплекта контрольно-оценочных средств

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения Общепрофессионального цикла (далее ОП) программы подготовки специалистов среднего звена (далее ППССЗ) по специальности (специальностям) СПО 52.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) **ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации** в части овладения вида профессиональной деятельности (ВПД).

Комплект контрольно-оценочных средств позволяет оценивать:

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

Таблица 1.

Профессиональные и общие компетенции	Показатели оценки результата	Средства проверки (№№ заданий)
1	2	3
ПК 2.1 Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств	-использование программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков; -импорт графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; -создание рисованных и графических образов с	<i>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:</i> <i>-на практических занятиях;</i> <i>- по результатам выполнения самостоятельной работы</i> <i>- при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</i>

	<p>помощью программных средств векторной и растровой графики;</p> <p>-правильное использование инструментов и спецэффектов графических редакторов;</p> <p>-выполнение компьютерной обработки изображений в графических редакторах;</p> <p>-выбор и использование живописных и графических материалов для создания художественного образа.</p>	<p>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</p>
<p>ПК2.2 Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p>	<p>-разработка эскизов сцен и персонажей сюжета;</p> <p>-выполнение разработки персонажей в соответствии с критериями сценического движения;</p> <p>-отработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе;</p> <p>освоения образовательной программы:</p> <p>-на практических занятиях;</p> <p>- по результатам выполнения самостоятельной работы</p> <p>- при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</p> <p>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</p>
<p>ПК2.3 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p>	<p>-осуществление разработки конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта в соответствии с художественным замыслом;</p> <p>создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;</p> <p>-работы над сценами с механикой и биомеханикой.</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе;</p> <p>освоения образовательной программы:</p> <p>-на практических занятиях;</p> <p>- по результатам выполнения самостоятельной работы</p> <p>- при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</p>

		- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 2.4 Синхронизировать изображение с фонограммой	-выполнение синхронизации изображения и фонограммы; - работы с репликами и музыкой.	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
ОК.1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	- Наличие положительных отзывов от руководителей практики – демонстрация интереса к будущей профессии – активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности;	
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	- применение способов решения профессиональных задач в области делопроизводства; - демонстрация правильной последовательности выполнения действий во время выполнения практических работ, заданий во время производственной практики;	
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность	– решение стандартных профессиональных задач в области собственной деятельности организации делопроизводства и использования современной оргтехники; - самоанализ и коррекция результатов собственной работы	
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации,	– эффективный поиск необходимой информации;	

необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	- использование различных источников, включая электронные учебники и документы	
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	– демонстрация навыков использования информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности; - работа с различными прикладными программами	
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	- взаимодействие с обучающимися, преподавателями в ходе обучения, выполнения практических занятий, производственной практики.	
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий	- взаимодействие с одноклассниками, возглавлять творческие проекты, умение объяснить ход выполнения заданий и его результаты	
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации	- самостоятельный поиск необходимой информации по выбранной профессии, обучение на курсах повышения квалификации - отличные результаты при выполнении самостоятельной работы	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	- следить за изменениями в области информационных технологий, знать основные программы, применяемые в области делопроизводства	

1.1.2. Приобретение в ходе освоения учебной дисциплины практического опыта

Таблица 2.

Иметь практический опыт	Виды работ на учебной и / или производственной практике и требования к их выполнению
1	2
использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;	
импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;	
создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;	
создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;	
работы над сценами с механикой и биомеханикой	
работы с репликами и музыкой;	
создания анимационного сюжета;	
разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях	

1.1.3. Освоение умений и усвоение знаний

Таблица 3.

Освоенные умения, усвоенные знания	Показатели оценки результата	№№ заданий для проверки
1	2	3
Сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;	Качественное сканирование фотографии, иллюстрации и другие виды графики;	
Включать фрагменты видеосюжетов в	Использование фрагментов видеосюжетов в мультипликационном фильме;	

мультипликационный фильм;		
Конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;	Конвертация видеоизображения и сохранение в различных видеоформатах;	
Разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;	Работа с элементами графического анимационного сюжета;	
Применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;	Использование возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;	
Анимировать графические объекты и персонажи;	Анимирование графических объектов и персонажей;	
Применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов	Применение спецэффектов	
Знать компьютерные анимационные программы;	Использование в работе компьютерных анимационных программ	
Знать средства обработки изображения с использованием современных программных средств;	Использование средств обработки изображения в современных программных средствах;	
Знать об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;	Использование искусства композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах	
Знать принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;	Владеть принципами создания анимации в компьютерных анимационных программах;	
Знать комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;	Комбинирование разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;	

Знать технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;	Использование в работе программных и аппаратных средств мультимедиа;	
Знать способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;	Использование способов взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;	
Знать технические характеристики современных графических станций;	Использование характеристики современных графических станций;	
Знать аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов) основные типы накопителей информации;	Использование аппаратных средств мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала	
Знать характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;	Владение мультимедийным компьютером	
Знать системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов	Использование системных и аппаратных требований для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов	
Знать программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд	Использование программ для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд	

1.2 Система контроля и оценки освоения программы учебной дисциплины

1.2.1. Организация текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации

Итоговый контроль освоения вида профессиональной деятельности Технологии создания компьютерной анимации осуществляется на экзаменах ОП04 Технологии создания компьютерной анимации. Условием допуска к экзаменам является положительная аттестация по ОП04.

Экзамены проводятся в виде выполнения практических заданий, имитирующих работу на чрезвычайных ситуациях (м.б. вариант, когда некоторые задания, необходимые для оценки освоения ВПД, выполняются на учебной и/или 11 производственной практике). Условием положительной аттестации (вид профессиональной деятельности освоен) на экзамене является положительная оценка освоения всех профессиональных компетенций по всем контролируемым показателям.

При отрицательном заключении хотя бы по одной из профессиональных компетенций принимается решение «вид профессиональной деятельности не освоен». Промежуточный контроль освоения учебной дисциплины осуществляется при текущем контроле освоения ОП Экзамен по ОП 04 Технологии создания компьютерной анимации, проводится с учетом результатов текущего контроля (рейтинговая система оценивания). Обучающийся, имеющий рейтинг не менее 5(отлично), освобождается от выполнения заданий на экзамене и получает оценку «отлично».

Обучающийся, имеющий рейтинг не менее 4(хорошо), освобождается от выполнения заданий на экзамене и получает оценку «хорошо». Если обучающийся претендует на получение более высокой оценки, он должен выполнить задания на экзамене. Перечень заданий определяется в зависимости от результатов текущего контроля.

Обучающиеся, имеющие рейтинг не менее 4(хорошо), выполняют на экзамене только задания, оценки за выполнение которых в рамках текущего контроля были ниже необходимых для положительной аттестации по накопительной системе.

Обучающиеся, имеющие рейтинг менее 4 (хорошо), выполняют все экзаменационные задания.

2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности Технологии создания компьютерной анимации

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 экзаменуемых и пакет экзаменатора (эксперта).

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩИХСЯ

Оцениваемые компетенции:

- ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств
- ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.
- ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта
- ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой

- ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
- ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
- ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
- ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
- ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
- ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), 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.

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

Теоретические вопросы к экзамену по ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации

Вариант задания 1

1. Определение Мультимедиа.
2. Предпосылки появления и основные задачи мультимедиа технологий.
3. Аппаратные средства мультимедиа.
4. Мультимедийные функции и примеры мультимедиа приложений.
5. Области применения мультимедиа технологий.
6. Области применения мультимедиа технологий. Основные преимущества и недостатки СВТ.
7. Области применения мультимедиа технологий.
8. Фирменные презентации и реклама продукции.
9. Области применения мультимедиа технологий.
10. Моделирование на компьютере и кибернетическое пространство.
11. Стандартные носители мультимедиа-информации. Аналоговые диски.

12. Стандартные носители мультимедиа-информации. Цифровые диски.
13. Какие основные технологические отличия мультимедийной анимации от традиционной?
14. Чем отличается растровое (пиксельное) компьютерное изображение от векторного?
15. Какие инструменты растровой (пиксельной) графики вам известны?
16. Какие инструменты векторной графики вам известны?
17. Какие традиционные средства создания движения персонажа на экране вы знаете?
18. Какие инструменты растровой (пиксельной) графики вам известны?
19. Какие инструменты векторной графики вам известны?
20. Какие традиционные средства создания движения персонажа на экране вы знаете?
21. Что такое 3D анимация? Приведите пример.
22. Что такое «ключевые кадры» в компьютерной анимации?
23. Что такое «фазовка»?
24. Что такое «фазовка по средним»?
25. Что такое «эклер»?
26. Методы сжатия изображений. Два основных метода сжатия. Приведите пример.
27. Понятие звука. Зависимость качества и частотного диапазона звука. Приведите пример.
28. Процесс записи (оцифровки) звука. Приведите пример.
29. Методы сжатия звука. μ – кодирование. Приведите пример.
30. DPCM и DM кодирование. Приведите пример.
31. Какие телевизионные стандарты используются в России?
32. Какова скорость смены кадров в отечественном телевидении?
33. Что такое «полукадр»?
34. Как формируется телевизионное изображение?
35. Что такое «чересстрочная развертка»?
36. Что такое прогрессивная развертка?
37. Каким устройствам присуща чересстрочная развертка изображения?
38. Какие форматы файлов пригодны для визуализации компьютерной анимации, содержащей в себе звук?
39. Каковы стандартные размеры изображения для использования в стандарте PAL?
40. Что такое «экранное разрешение» и в каких единицах оно измеряется?
41. Принципы работы со слоями. Работа с панелью Библиотека: символы и экземпляры. Приведите пример.
42. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев. Приведите пример.
43. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween. Приведите пример.
44. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo
45. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов. Приведите пример.
46. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Приведите пример.
47. Основы компьютерных видеотехнологий. Приведите пример.
48. Особенности обработки цифровой видеoinформации. Приведите пример.
49. Основные типы компьютерной обработки звука. Приведите пример.
50. Что такое 2D анимация? Приведите пример.

Вариант задания 2

Практические задания к экзамену ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации

1. Составьте таблицу: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов»
2. Подготовьте краткий обзор по теме «Обзор Adobe Flash. Интерфейс редактора»
3. Создать CD-диск с данными и проанализировать параметры записи;
4. Создать AudioCD и проанализировать параметры записи;
5. Создать DVD-диск с данными и проанализировать параметры записи;
6. Создать MP3 DVD-диск и проанализировать параметры записи;
7. Создать презентацию, в которой выполнить цветовое оформление каждого слайда

ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

Может быть сформирован как по всем заданиям (если оценивание проводится единовременно), так и по каждому заданию (если оценивание рассредоточено во времени и проводится по накопительной системе)

Показатели оценки результатов освоения программы профессионального модуля

Номер и краткое содержание задания	Оцениваемые компетенции	Показатели оценки результата (требования к выполнению задания) <i>м.б. конкретизированы, соотнесены с этапами выполнения задания в сравнение с паспортом</i>
ОП.04 Задание №1 Экзаменационные вопросы (50 вариантов) Задание №2 Практические задания (5 вариантов) МДК 02.02 Задание №1 Экзаменационные вопросы (50 вариантов)	ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале. ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта ПК 2.4. Синхронизировать	

<p>Задание №2</p> <p>Практические задания</p> <p>(7 вариантов)</p>	<p>изображение с фонограммой</p> <p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p>	
--	---	--

	<p>ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	
<p>Количество вариантов (пакетов) заданий для экзаменующихся: 2 варианта</p> <p>Время выполнения каждого задания: 30 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"> 1. Ознакомьтесь с заданиями для экзаменующихся, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки. 2. Создайте доброжелательную обстановку для экзаменующихся 3. Ознакомьте экзаменующихся с оборудованием и порядком проведения испытания 4. Ознакомьте экзаменующихся с правилами поведения во время первого этапа экзамена <p>Условия выполнения заданий</p> <p>Оборудование: ПК с установленным программным обеспечением</p> <p>Литература для экзаменующихся (справочная, методическая и др.)</p> <p>___ 1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования: вопросы теории и практики : [16+] / Р. Ч. Барциц ; Московский педагогический государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 201 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/</p>		

2. Беляева, О. А. Композиция : практикум : [16+] / О. А. Беляева ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2017. – 60 с. : ил., табл.
3. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А. Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил.
4. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020. Дополнительная литература: 19
1. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с. : ил.
2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие : [16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с.
3. Справочно-библиографические и периодические издания:
4. Журнал Render <https://render.ru/ru/magazine>
5. История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика
6. <http://iskusstvu.ru/> Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>
7. Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

Рекомендации по проведению оценки:

1. Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых, 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.

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
<p>ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта</p> <p>ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой</p>	<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных</p>	<p>использование программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;</p> <p>-импортирование графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;</p> <p>- создание рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;</p> <p>- создание промежуточных компонок и фаз в графическом анимационном сюжете;</p>	<p><i>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)</i></p>

	<p>задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - работы над сценами с механикой и биомеханикой; - работы с репликами и музыкой; - создание анимационного сюжета; - разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях 	
--	---	--	--

Задания для оценки умений и усвоения знаний

Вариант 1

1. Определение Мультимедиа.
2. Предпосылки появления и основные задачи мультимедиа технологий.
3. Аппаратные средства мультимедиа.
4. Мультимедийные функции и примеры мультимедиа приложений.
5. Области применения мультимедиа технологий. 18 Обучение с использованием компьютерных технологий (СВТ).
6. Области применения мультимедиа технологий. Основные преимущества и недостатки СВТ.
7. Области применения мультимедиа технологий.
8. Фирменные презентации и реклама продукции.
9. Области применения мультимедиа технологий.
10. Моделирование на компьютере и кибернетическое пространство.
11. Стандартные носители мультимедиа-информации. Аналоговые диски.
12. Стандартные носители мультимедиа-информации. Цифровые диски.

Вариант 2

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

Вариант 3

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