

Государственное бюджетное профессиональное образовательное «Южно-Уральский
государственный колледж»

РАССМОТРЕНО

Председатель ПЦК

подпись председателя ПЦК

« ____ » _____ 20 ____ г

Комплект

контрольно-оценочных средств по учебной дисциплине

ОП.05 Основы композиционного построения в 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 профессионального модуля практического опыта.....	8
1.1.3 Приобретение в ходе освоения профессионального модуля практического опыта.....	8
1.2 Система контроля и оценки освоения программы учебной дисциплины.....	10
1.2.1. Организация текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения ОП.05 Основы композиционного построения в анимации.....	10
2. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием практических заданий.....	12
2.1. Организация текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения учебной дисциплины.....	12
2.2. Задания для оценки умений и усвоения знаний промежуточная аттестация.....	16
3. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы	21

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) **ОП.05 Основы композиционного построения в анимации** программы подготовки специалистов среднего звена (далее ППССЗ) по специальности (специальностям) СПО 52.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

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 помощью программных средств векторной и растровой графики; -правильное использование инструментов и спецэффектов графических редакторов; -выполнение компьютерной обработки изображений в графических редакторах;	<i>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе;</i> <i>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> <i>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</i>

	-выбор и использование живописных и графических материалов для создания художественного образа.	
ПК2.2 Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	-разработка эскизов сцен и персонажей сюжета; -выполнение разработки персонажей в соответствии с критериями сценического движения; -отработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	<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> <i>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</i>
ПК2.3 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	-осуществление разработки конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта в соответствии с художественным замыслом; создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете; -работы над сценами с механикой и биомеханикой.	<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> <i>- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю</i>
ПК 2.4 Синхронизировать изображение с фонограммой	-выполнение синхронизации изображения и фонограммы; - работы с репликами и музыкой.	<i>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе; освоения образовательной программы:</i> <i>-на практических занятиях;</i>

		<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>
ОК.1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	<p>- Наличие положительных отзывов от руководителей практики</p> <p>– демонстрация интереса к будущей профессии</p> <p>– активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности;</p>	
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	<p>- применение способов решения профессиональных задач в области делопроизводства;</p> <p>- демонстрация правильной последовательности выполнения действий во время выполнения практических работ, заданий во время производственной практики;</p>	
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность	<p>– решение стандартных профессиональных задач в области собственной деятельности организации делопроизводства и использования современной оргтехники;</p> <p>- самоанализ и коррекция результатов собственной работы</p>	
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	<p>– эффективный поиск необходимой информации;</p> <p>- использование различных источников, включая электронные учебники и документы</p>	
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	<p>– демонстрация навыков использования информационно-коммуникационные технологии в</p>	

	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 профессионального модуля 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 мультипликационный фильм;	Использование фрагментов видеосюжетов в мультипликационном фильме;	
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.05 Основы композиционного построения в анимации

Итоговый контроль освоения вида профессиональной деятельности Технологии создания компьютерной анимации осуществляется с помощью дифференцированного зачета по ОП.05 Основы композиционного построения в анимации. Условием допуска к зачету является положительная аттестация по ОП.05 Основы композиционного построения в анимации.

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. Обучающийся, имеющий рейтинг не менее 5(отлично), освобождается от выполнения заданий на зачете и получает оценку «отлично».

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

Критерии оценки практических заданий: ОП.05 Основы композиционного построения в анимации

Выполнение проектов на классические приемы анимации.

Выполнение анимационных проектов с применением современных технических средств.

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.

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

2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности Основы композиционного построения в 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 дифференцированного зачета.

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

Вопросы:

- 1). Объясните термин- композиция.

- 2). Чем отличается статика от динамики, приведите пример на основе геометрических фигур.
- 3). Какие основные средства композиции вы знаете?
- 4). Перечислите способы выделения композиционного центра.
- 5). Какие виды симметрии и асимметрии вы знаете?
- 6). Как создать ритм в композиции?
- 7). Чем отличается ритм от метра в композиции?
- 8). Что такое модуль в композиции?
- 9). Контраст, нюанс, тождество- назовите основные отличия.
- 10). Какие приемы стилизации вы знаете?
- 11). Что такое формальная композиция?
- 12). Что входит в разработку образа персонажа?
- 13). Композиция анимационного кадра-что это? Приведите примеры.
- 14). Кто такой «художник-постановщик»? Каковы его задачи?
- 15). Что такое «монтаж»? Объясните.
- 16). Скетч- что это?
- 17). Назовите виды кино. В чем их разница?
- 18). Кто такой «автор сценария»?
- 19). Назовите любимый анимационный фильм и его режиссера. Поясните свой выбор.
- 20). С помощью каких средств достигается выразительность анимационного кино?
- 21). Чем отличается сценарий от раскадровки?
- 22). Какие виды мультипликационных фильмов (технологические приемы) вы знаете?
- 23). Кто такой аниматор? Каковы его задачи?
- 24). Какую роль выполняют актеры-люди в анимационном кино?
- 25). Объясните термин – анимация

Вариант № 2

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №1

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию)

Цель: 8. Разработка персонажа для кондитерской.

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 | Быстрые зарисовки карты эмоций | Работа с цветом |
Добавление оттенков и светотени | Оформление готовой работы в композицию

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №2

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию)

Цель: 1. Разработка персонажа для рекламного агентства.

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 | Быстрые зарисовки карты эмоций | Работа с цветом |
Добавление оттенков и светотени | Оформление готовой работы в композицию

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №3

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию)

Цель: Разработка персонажа для спортивного лагеря

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 | Быстрые зарисовки карты эмоций | Работа с цветом |
Добавление оттенков и светотени | Оформление готовой работы в композицию

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №4

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию)

Цель: 26. Разработка персонажа для музыкальной школы.

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 | Быстрые зарисовки карты эмоций | Работа с цветом |
Добавление оттенков и светотени | Оформление готовой работы в композицию

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №5

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию)

Цель: Разработка персонажа для семейного кафе.

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 | Быстрые зарисовки карты эмоций | Работа с цветом |
Добавление оттенков и светотени | Оформление готовой работы в композицию

2.2. Задания для оценки умений и усвоения знаний промежуточная аттестация

Список вопросов теста

Вопрос 1

Кадры - это...

Варианты ответов

- запись изображения последовательных фаз движения объектов или их частей
- нарисованные или сфотографированные изображения параллельных фаз движения объектов или их частей
- изображения последовательных фаз движения объектов или их частей
- загрузка изображения последовательных фаз движения объектов или их частей

Вопрос 2

Анимация - это...

Варианты ответов

- вид искусства, произведения которого создаются путём автоматической съёмки отдельных рисунков или сцен
- процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени
- вид искусства, произведения которого создаются путём записи отдельных рисунков или сцен
- вид искусства, произведения которого создаются путём рисования отдельных рисунков или сцен

Вопрос 3

Собственным форматом редактора Flash является формат..

Варианты ответов

- .swf
- .fla
- .png

- .bmp

Вопрос 4

Выберите из списка программу для создания компьютерной анимации:

Варианты ответов

- Pascal ABC
- Paint
- Macromedia Flash
- CorelDraw
- PowerPoint

Вопрос 5

Основные виды компьютерной анимации:

Варианты ответов

- покадровая анимация
- объёмная анимация
- анимация движения или формы
- анимация объекта

Вопрос 6

Для создания иллюзии непрерывного движения частота смены кадров должна быть не менее...

Варианты ответов

- 10 кадров в секунду
- 24 кадров в секунду
- 14 кадров в секунду
- 12 кадров в секунду
- 25 кадров в секунду

Вопрос 7

Продолжите предложение.

В покадровой анимации ...

Варианты ответов

- прорисовываются все фазы движения объекта
- промежуточные кадры создает программа
- используется анимация формы

Вопрос 8

Для чего предназначена шкала времени?

Варианты ответов

- для работы с инструментами
- для работы с кадрами
- для работы со свойствами

Вопрос 9

Выберите компоненты интерфейса программы Macromedia Flash/

Варианты ответов

- Панель инструментов
- Шкала времени
- Шкала кадров
- Панель свойств

Вопрос 10

В каком году было запатентовано изобретение француза Шарля-Эмиля Рейно - "праксиноскоп"?

Варианты ответов

- 1908 год
- 1928 год
- 1877 год

Вопрос 11

Для вставки простого кадра используют клавишу...

Варианты ответов

- F5
- F6
- F7
- F8

Вопрос 12

Укажите правильные высказывания:

Варианты ответов

- сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически
- при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную
- различают три вида автоматической анимации

Вопрос 13

Для вызова режима многократной демонстрации анимации используют комбинацию клавиш...

Варианты ответов

- Ctrl+B
- Shift+F6
- Ctrl+Enter
- Shift+F5

Вопрос 14

Для преобразования объекта в библиотечный образец, его выделяют и нажимают...

Варианты ответов

клавишу F5

- комбинацию клавиш Shift+F5
- комбинацию клавиш Ctrl+Enter
- клавишу F8

Вопрос 15

Ключевые кадры - это...

Варианты ответов

- кадры, содержимое которых определяется автором анимации
- первый и последний кадр анимации
- кадры, которые не используются в качестве опорных для генерации промежуточных кадров
- все кадры анимации

Вопрос 16

Для вставки копии ключевого кадра используют клавишу...

Варианты ответов

- клавишу F5
- клавишу F6
- клавишу F7
- клавишу F8

Создание персонажа (дизайн персонажа):

Что такое дизайн персонажа в мире анимации и искусства?

- Процесс создания фоновых изображений в анимации.
- Создание уникальных персонажей для использования в анимации и искусстве.
- Монтаж различных анимационных сцен.

Какие основные аспекты следует учитывать при создании внешнего вида персонажа?

а) Личность и характер персонажа, стиль и эпоху.

б) Местоположение сцены и освещение.

с) Количество деталей в изображении.

Что такое силуэт персонажа, и почему он важен для его узнаваемости?

а) Это его физическая мощь, которая влияет на характер.

б) Это его форма в профиль, которая делает его легко узнаваемым.

с) Это его цветовое оформление.

Какие аспекты характера и личности персонажа можно выразить через его внешний вид?

а) Лишь через диалоги и действия персонажа.

б) Через цвет волос и одежду.

с) Через мимику, выражение лица и позу.

Что такое "turnaround" персонажа, и зачем он используется в дизайне персонажа?

а) Это метод, при котором персонаж крутится вокруг своей оси.

б) Это обзор всех персонажей в проекте.

с) Это набор изображений, показывающих персонажа с разных углов, чтобы аниматоры могли видеть его со всех сторон

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

Основные печатные издания

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ;[перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В. Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.

12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.

13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 808 с.

14. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2019 ; Москва : МГПУ ; Москва : МГПУ. — 360 с.

Дополнительные источники:

1 Паранюшкин Р.В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства. – СПб. : Лань, 2018. – 100 с.

2 Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. – М. : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. – 191 с.

3 Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – Кемерово : КемГИК, 2016. – 235 с.