

Государственное бюджетное профессиональное образовательное «Южно-Уральский  
государственный колледж»

**РАССМОТРЕНО**

Председатель ПЦК «Дизайн»

Волкова С. П.

---

подпись председателя ПЦК

«08» июня 2023 г.

**Комплект**

**контрольно-оценочных средств**

**по профессиональному модулю**

**ПМ 01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА  
В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАДИЦИОННЫХ  
И СОВРЕМЕННЫХ 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 ППССЗ) по профессии (профессиям) /специальности (специальностям) СПО

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

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий»

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

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

Таблица 1.

<b>Профессиональные и общие компетенции</b>	<b>Показатели оценки результата</b>	<b>Средства проверки (№№ заданий)</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.	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 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	- Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	<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>
ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	- Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	<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>
ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	- Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	<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> </ul>

		- при проведении экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	<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>
ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Обучающийся выполняет работу по выставлянию ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	<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>
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	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	<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>

	составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	<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 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска	<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 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	<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>

	грамотности в различных жизненных ситуациях	<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 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> </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 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	- Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения	<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 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	- Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по 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> </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 государственном и иностранном языках	- Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые профессиональные темы	<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>
--	--	---

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

Таблица 2.

<b>Иметь практический опыт</b>	<b>Виды работ на учебной и / или производственной практике и требования к их выполнению</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
<p>Владеть навыками выполнения поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания;</p> <p>Владеть навыками выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</p> <p>Владеть навыками выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</p> <p>Владеть навыками выполнения поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</p>	<p><b>Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1</b></p> <p>1 Задание «Падающий лист на воду». Разработка сцены, варианты листа, основные компоновки, разработка фона для сцены</p> <p>2 Задание «Травинка». Разработка сцены и фона</p> <p>3 Задание «Походка мелкой птицы». Разработка персонажа</p> <p>4 Задание «Иноходцы». Разработка персонажа - иноходца (верблюд, жираф и т д )</p> <p>5 Создание искр.</p> <p>6 Растворение объекта.</p> <p>7 Разбивание стекла.</p> <p>8 Создание реалистичного меха.</p> <p>9 Создание травы.</p> <p>10 Создание анимации шара, падающего со стола.</p>

<p>Владеть навыками детализации готовых трехмерных компьютерных моделей;</p> <p>Владеть навыками детальной проработки движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;</p> <p>Владеть навыками дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;</p> <p>Владеть навыками заполнения экспозиционных листов;</p> <p>Владеть навыками настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;</p> <p>Владеть навыками определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;</p> <p>Владеть навыками перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;</p> <p>Владеть навыками разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;</p> <p>Владеть навыками расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;</p> <p>Владеть навыками создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.</p>	<p>11 Создание анимации листа, падающего с дерева.</p> <p>12 Создание анимации маятника.</p> <p>13 Создание анимации червяка.</p> <p>14 Создание анимации травинки.</p> <p>15 Создание анимации падающих снежинок.</p> <p>16 Создание анимации детских качелей.</p> <p><b>Учебная практика раздела 1</b></p> <p>Задание: разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд</p> <p>Виды работ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).</li> <li>2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения курсового проекта</li> <li>3. Выполнение раскадровки и эскизов.</li> <li>4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы</li> <li>5. Выполнение анимационных сцен.</li> <li>6. Выполнение компановок к сценам.</li> <li>7. Фазовка сцен</li> <li>8. Выполнение фонов к сценам</li> <li>9. Соединение сцен с фонами</li> <li>10. Соединение всех сцен в общий проект</li> <li>11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов</li> <li>12. Создание титров</li> </ol> <p><b>Учебная практика раздела 2</b></p> <p>Задание: разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд</p> <p>Виды работ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).</li> <li>2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения курсового проекта</li> <li>3. Выполнение раскадровки и эскизов.</li> </ol>
--	---

	<p>4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы</p> <p>5. Выполнение анимационных сцен.</p> <p>6. Выполнение компоновок к сценам.</p> <p>7. Фазовка сцен</p> <p>8. Выполнение фонов к сценам</p> <p>9. Соединение сцен с фонами</p> <p>10. Соединение всех сцен в общий проект</p> <p>11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов</p> <p>12. Создание титров</p> <p><b>Производственная практика</b>  Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд  Виды работ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работа над решениями курсового проекта.</li> <li>2. Раскадровка.</li> <li>3. Поиск персонажей.</li> <li>4. Декорации.</li> <li>5. Выполнение анимационных сцен.</li> </ol> <p>Монтаж драматического сюжета.</p>
--	---

### 1.1.3. Освоение умений и усвоение знаний

Таблица 3.

Освоенные умения, усвоенные знания	Показатели оценки результата	№№ заданий для проверки
1	2	3
Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов	-методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель; методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении; методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей; методы и приемы цифровой лепки; необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;	- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля; - оценка результатов выполнения практических работ; - оценка результатов выполнения контрольных работ;

		<ul style="list-style-type: none"> <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>
Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации	<p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;</p> <p>основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;</p> <p>основы биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации;</p> <p>основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;</p> <p>основы компьютерной графики;</p> <p>основы пластической анатомии человека и животных;</p> <p>основы рисунка;</p> <p>принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;</p> <p>принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;</p> <p>принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения</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>

	нескольких объектов в анимационной сцене;	
Принципы работы с программным обеспечением	<p>принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;</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>
Этапы рабочего процесса при создании видеоряда	<p>принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;</p> <p>программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;</p> <p>технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;</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> </ul>

	<p>технологии объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>технологии перекладки;</p> <p>технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики.</p>	<p>- сдача экзамена;</p> <p>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</p> <p>экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</p>
--	--	---

## **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).

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

#### ***МДК. 01.01 Традиционная анимация***

Выполнение проектов на классические приемы анимации.  
Компоновка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Спейсинг. Сквош. Стретч.  
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

### **Примерная тематика для самостоятельной работы**

Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1

1. Задание «Падающий лист на воду». Разработка сцены, варианты листа, основные компоновки, разработка фона для сцены

2. Задание «Травинка». Разработка сцены и фона
3. Задание «Походка мелкой птицы». Разработка анимационного персонажа с характерными особенностями
4. Задание «Иноходцы». Разработка персонажа - иноходца (верблюд, жираф и т д )
5. Создание анимации vfx (искры, огонь, вода, ветер)
6. Создание анимации “Растворение объекта”
7. Создание анимации разбивания стекла.
8. Создание текстуры реалистичного меха. Анимация текстуры.
9. Создание анимации шара, падающего со стола.
10. Создание анимации маятника.
11. Создание анимации червяка.
12. Создание анимации падающих снежинок.
13. Создание анимации детских качелей.

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

1. Инструмент «Кость» в Animate
2. Скелетная анимация персонажей в Animate
3. Скелетная анимация персонажей в Animate (по образцам)
4. Слои-маски в Adobe Animate
5. Работа со сценами в Animate
6. Преобразование и объединение графических объектов в Animate
7. Использование звука в Adobe Animate
8. Создание видеофайлов для использования в Animate. Добавление видео
9. Трехмерная графика в Animate
10. Использование камеры в Animate

## **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 экзаменуемых и пакет экзаменатора (эксперта).

**ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩИХСЯ № \_\_\_\_\_,**

**количество вариантов \_\_\_\_\_**

### **Оцениваемые компетенции:**

**ПК 1.1** Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков

**ПК 1.2** Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели

**ПК 1.3** Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки

**ПК 1.4** Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов

**ПК 1.5** Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели

**ПК 1.6** Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.

**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 осознанное 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). 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) и черновой аниматик трех-пяти движений

**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 | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |  
Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

**ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №2**

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию) и черновой аниматик трех-пяти движений

**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 | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |  
Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

**ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №3**

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию) и черновой аниматик трех-пяти движений

**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 | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |

Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

#### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №4**

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию) и черновой аниматик трех-пяти движений

**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 | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |

Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

## **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ №5**

Тема: Разработка персонажа (быстрый скетчинг по заданному описанию) и черновой аниматик трех-пяти движений

**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 | Быстрая зарисовка черновой раскадровки | Работа с цветом |

Добавление оттенков и светотени | Оформление кадров в черновой аниматик

## **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 (25 вариантов)	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и	

<p>Задание №2</p> <p>Практические задания</p> <p>(5 вариантов)</p>	<p>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</p>	
--	--	--



	изменения частей компьютерной трехмерной модели	
<p>Количество вариантов (пакетов) заданий для экзаменующихся:</p> <p><b>25 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 экзаменующихся, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки.</li> <li>2. Создайте доброжелательную обстановку для экзаменующихся</li> <li>3. Ознакомьте экзаменующихся с оборудованием и порядком проведения испытания</li> <li>4. Ознакомьте экзаменующихся 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 экзаменующихся (справочная, методическая и др.)</p> <p>Основные печатные издания</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.</li> <li>2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney; [перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.</li> <li>3. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.</li> <li>4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.</li> <li>5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.</li> <li>6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.</li> <li>7. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.</li> <li>8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.</li> <li>9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.</li> </ol>		

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 Autodesk Maya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 808 с.

#### Дополнительные источники

1. Аббасов И.Б. Визуальное восприятие. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 136 с.: ил.
2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на C++. – М.: БИНОМ, 1997.
3. Райт, Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development: методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн. ин-т телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина (Москва). – М.: ГИТР, 2006. – 351 с.
4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. – М.: Машиностроение, 1980.
5. Чехлов Д.А. Визуализация в Autodesk Maya. Mental Ray Renderer. – М.: ДМК Пресс, 2015. – 696 с.
6. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. – М.: Диалог-МИФИ, 1995.
7. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. – М.: Диалог-МИФИ, 2000.
8. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
9. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239>
10. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>
11. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.blender3d.com.ua>
12. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.3d-blender.ru>

Рекомендации по проведению оценки:

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.

**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.

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

### **Показатели оценки презентации и защиты портфолио**

Таблица 6.

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

## **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 темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).

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 компановок 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 стилизации

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)
ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	- Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов, выполняет эскизы в соответствии с тематикой проекта;	да
ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	- создаёт целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;	
ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	- использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм в графике;	
ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	- проводит работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполняет необходимые предпроектные исследования;	
ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения	владеет основными принципами, методами и приемами работы над анимационным проектом - демонстрировать владение необходимым современным программным обеспечением - полное знание современных тенденций и трендов в анимации; . - Грамотное знание и умение владеть технико-экономическими	

<p>частей компьютерной трехмерной модели</p> <p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.</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>расчетами при проектировании</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать модель предлагаемого проекта, включая прогнозирование потоков доходов и расходов</li> <li>- Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</li> <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> </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>ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p> <p>ОК 08 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p> <p>ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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> <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

#### 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?

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

Какие основные аспекты следует учитывать при создании внешнего вида персонажа?

- a) Личность и характер персонажа, стиль и эпоху.
- b) Местоположение сцены и освещение.
- c) Количество деталей в изображении.

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

- a) Это его физическая мощь, которая влияет на характер.
- b) Это его форма в профиль, которая делает его легко узнаваемым.
- c) Это его цветовое оформление.

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

- a) Лишь через диалоги и действия персонажа.
- b) Через цвет волос и одежду.
- c) Через мимику, выражение лица и позу.

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

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

- b) Это обзор всех персонажей в проекте.
- c) Это набор изображений, показывающих персонажа с разных углов, чтобы аниматоры могли видеть его со всех сторон

• 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 01.01		
УП 01		
ПП 01		

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 \_\_\_\_\_