

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
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

«ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий»

Челябинск, 2023

Разработчики:

ГБПОУ «ЮУГК»

(место работы)

преподаватель

(занимаемая должность)

Воротягина Т.Н

(инициалы, фамилия)

Эксперты:

(место работы)

(занимаемая должность)

(инициалы, фамилия)

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения.....	3
2. Комплект КОС для текущего контроля.....	
3. Комплект КОС для промежуточной аттестации.....	

1. Общие положения

Комплект КОС предназначен для оценки готовности обучающегося к выполнению основного вида деятельности (ВД) «Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий» основной профессиональной образовательной программы (далее ОПОП) специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

КОСы позволяют оценивать: сформированность общих и профессиональных компетенций (*Указываются формируемые в рамках основного вида деятельности общие профессиональные компетенции*)

Компетенции	Формулировка компетенций
1	2
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6	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 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
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

Перечень учебных изданий, дополнительной литературы, Интернет-ресурсов

Основные источники:

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 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 радиовещан. 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 AutodeskMayA. Mental Ray Renderer. – М.: ДМКПресс, 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.

Интернет источники:

1. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239>
2. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>
3. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.blender3d.com.ua>
4. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.3d-blender.ru>

1. Комплект КОС для текущего контроля

При проведении текущего контроля по учебной практике используются следующие КОС:

- контрольная работа по выполнению трудовых приемов (операций);
- контрольная работа по выполнению комплексных работ.

Контрольные работы по выполнению трудовых приемов (операций) и контрольные работы по выполнению комплексных работ предлагаются обучающимся для выполнения по окончании изучения отдельной темы или целого раздела программы учебной практики.

В рамках контрольных работ по выполнению трудовых приемов (операций) обучающиеся выполняют следующие виды работ:

1. Выбор темы проекта (литературный сценарий, музыкальный или свободный).
2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения проекта.
3. Выполнение раскадрировки и эскизов.
4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы.
5. Выполнение анимационных сцен.

В рамках контрольных работ по выполнению комплексных работ обучающиеся выполняют следующие виды работ:

1. Выполнение компоновок к сценам.
2. Фазовка сцен, выполнение фонов к сценам.
3. Соединение сцен с фонами.
4. Соединение всех сцен в общий проект.
5. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов.
6. Создание титров.

Задания носят практико ориентированный характер и используются для контроля формирования элементов общих и профессиональных компетенций.

При проведении контрольной работы обучающийся знакомится с заданиями соответствующего варианта и выполняет их за отведенное время в любом порядке, если это не противоречит технологическому процессу.

КОС № 1

КОМПЛЕКТ ЗАДАНИЙ ДЛЯ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ УЧЕБНО-ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ РАБОТ

Тема (раздел)	Наименование темы (раздела)	
Форма контроля	Контрольная работа по выполнению трудовых приемов (операций) Контрольная работа по выполнению комплексных работ	
Вид контроля	Текущий	
Объекты оценки:		
ПК	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
ОК	ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
	ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
	ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
	ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
	ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
	ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознательное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
	ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
	ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
	ОК 9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
Условия выполнения задания	<i>Указывается наименование учебно-производственной мастерской (лаборатории) необходимой для проведения контрольной работы</i>	
Оборудование и оснащение	Для проведения контрольной работы применяется следующее оснащение: <ul style="list-style-type: none"> – оборудование: – ПК для преподавателя и обучающихся; – программное обеспечение Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe XD, Adobe Acrobat Pro DC; – комплект учебно-методической документации; 	

	<ul style="list-style-type: none"> – доступ в Интернет; – принтер, сканер. – инструменты и приспособления: – штативы – световые планшеты
Источники	<p>Основные источники:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney; [перевод с английского О. Милениной]. — М.: Эксмо, 2021. — 264 с. : ил. 2. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. — М.: ДМК Пресс, 2022. — 464 с. 3. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 362 с. 4. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 304 с. 5. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. — М.: ДМК Пресс, 2020. — 728 с. 6. Вонг У. Цифровое моделирование. — М.: ДМК Пресс, 2022. — 430 с. 7. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 220 с.: ил. 8. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М.: Эксмо, 2021. — 304 с. 9. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. — М.: Эксмо, 2020. — 392 с., ил. <p>Дополнительные источники:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 радиовещан. им. М.А. Литовчина (Москва). — М.: ГИТР, 2006. — 351 с. 4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. — М.: Машиностроение, 1980. <p>Интернет источники:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]. — URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239 2. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. — URL: http://abduzeedo.com/ 3. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. — URL: http://www.blender3d.com.ua

	4. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL	
Инструкция для обучающихся	1. Ознакомится с текстом задания 2. Выполнить задания контрольной работы 3. Представить результаты контрольной работы в форме отчета.	
Перечень заданий	1. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения проекта. 2. Выполнение раскадровки и эскизов. 3. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы. 4. Выполнение анимационных сцен.	
Критерии оценки	Отлично	Обучающийся на высоком уровне с соблюдением норм времени и технологического процесса выполнил задание контрольной работы, понимает суть процесса, может свободно пояснить технологию выполнения работ и полученный результат.
	Хорошо	Обучающийся выполнил задание контрольной работы с соблюдением норм времени, понимает суть процесса, но допускает некоторые неточности в технологии выполнения работ.
	Удовлетворительно	Обучающийся выполнил задание контрольной работы с соблюдением норм времени, но не понимает суть процесса, допускает неточности в технологии выполнения работ.
	Неудовлетворительно	Обучающийся не выполнил задание контрольной работы, не понимает суть процесса, допускает серьезные нарушения в технологии выполнения работ (не знает технологического процесса)

2. Комплект КОС для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по учебной практике проводится в форме дифференцированного зачета (зачета с оценкой).

Дифференцированный зачет – форма промежуточного контроля, при которой уровень освоения оценивается оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Зачет – форма промежуточного контроля, при которой уровень освоения оценивается оценками «зачтено» или «не зачтено».

Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета (зачета) проводится за счет времени, отведенного на учебную практику.

При проведении промежуточной аттестации по учебной практике используются следующие КОС:

- практические задания к дифференцированному зачету (зачету).

При проведении дифференцированного зачета (зачета) обучающийся выполняет одно практическое задание.

(В случае отсутствия формы промежуточной аттестации в учебном плане по учебной практике соответствующего модуля, следует оставить следующее предложение: «Оценка результатов освоения учебной практики выставляется преподавателем по результатам выполнения обучающимися всех требуемых в КОСах текущего контроля заданий»)

КОС № 2

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

Вид контроля	Промежуточная аттестация	
Форма контроля	Дифференцированный зачет (зачет)	
Объекты оценки:		
ПК	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
ОК	ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
	ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
	ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие,

		предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
	ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
	ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
	ОК 6	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 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
	ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
	ОК 9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
Условия выполнения задания	<i>Указывается наименование учебно-производственной мастерской (лаборатории) необходимой для проведения контрольной работы</i>	
Оборудование и оснащение	<p>Для проведения контрольной работы применяется следующее оснащение:</p> <ul style="list-style-type: none"> – оборудование: – ПК для преподавателя и обучающихся; – программное обеспечение Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe XD, Adobe Acrobat Pro DC; – комплект учебно-методической документации; – доступ в Интернет; – принтер, сканер. – инструменты и приспособления: – штативы <p>световые планшеты</p>	
Источники	<p>Основные источники:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney; [перевод с английского О. Милениной]. — М.: Эксмо, 2021. — 264 с. : ил. 2. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. — М.: ДМК Пресс, 2022. — 464 с. 3. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 362 с. 4. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. — М.: ДМК Пресс, 2021. — 304 с. 5. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. — М.: ДМК Пресс, 2020. — 728 с. 	

	<p>6. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.</p> <p>7. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.</p> <p>8. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М.: Эксмо, 2021. — 304 с.</p> <p>9. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.</p> <p>Дополнительные источники:</p> <p>1. Аббасов И.Б. Визуальное восприятие. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 136 с.: ил.</p> <p>2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на C++. – М.: БИНОМ, 1997.</p> <p>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 радиовещан. им. М.А. Литовчина (Москва). – М.: ГИТР, 2006. – 351 с.</p> <p>4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. – М.: Машиностроение, 1980.</p> <p>Интернет источники:</p> <p>1. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239</p> <p>2. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: http://abduzeedo.com/</p> <p>3. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. – URL: http://www.blender3d.com.ua</p> <p>4. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL</p> <p>1.</p>	
Инструкция для студентов	<p>1. Выбрать билет</p> <p>2. За 60 минут выполнить практическое задание</p> <p>3. Защитить ответ преподавателю (мастеру производственного обучения)</p>	
Перечень практических заданий	<p>1. Выполнение компоновок к сценам.</p> <p>2. Фазовка сцен, выполнение фонов к сценам.</p> <p>3. Соединение сцен с фонами.</p> <p>4. Соединение всех сцен в общий проект.</p> <p>5. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов.</p> <p>6. Создание титров</p>	
Критерии оценки	Отлично (зачтено)	Обучающийся на высоком уровне с соблюдением норм времени и технологического процесса выполнил задание, понимает суть процесса, может

		свободно пояснить технологию выполнения работ и полученный результат.
	Хорошо (зачтено)	Обучающийся выполнил задание с соблюдением норм времени, понимает суть процесса, но допускает некоторое неточности в технологии выполнения работ.
	Удовлетворительно (зачтено)	Обучающийся выполнил задание с соблюдением норм времени, но не понимает суть процесса, допускает неточности в технологии выполнения работ.
	Неудовлетворительно (не зачтено)	Обучающийся не выполнил задание, не понимает суть процесса, допускает серьезные нарушения в технологии выполнения работ (не знает технологического процесса)