

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Абдраков Шамиль Шакирович
Должность: директор
Дата подписания: 23.04.2025 21:51:25
Уникальный программный ключ:
7474089d7c5f14d2086aa7112914f12c8571460

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН
УФИМСКОЕ УЧИЛИЩЕ ИСКУССТВ (КОЛЛЕДЖ)**

СОГЛАСОВАНО

ГАУ Республики Башкортостан Киностудия
«Башкортостан»
имени Амира Абдразакова г. Уфа
Ю.М. Аминев



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ РБ
Уфимское училище искусств (колледж)



Л.В. Воробьева

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по профессиональному модулю
ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ
АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

специальности 55.02.02 Анимация (по видам)
углубленной подготовки

квалификация: Художник - мультипликатор

Уфа – 2021 г.

Разработчик: ГБПОУ РБ УУИ(К)

ГБПОУ РБ УУИ(К)

(место работы)

преподаватель

(занимаемая должность)

О.А. Мамбетова

(инициалы, фамилия)

Эксперты от работодателя:

ГАУ Республики Башкортостан Киностудия «Башкортостан»

имени Амира Абдразакова г. Уфа

(место работы)

директор:

(занимаемая должность)

Ю.М. Аминев

(инициалы, фамилия)

ООО «Муха»

(место работы)

директор

(занимаемая должность)

А.В. Абдрахманов

(инициалы, фамилия)

Содержание

I. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств	4
1.1. Область применения	4
1.2. Система контроля и оценки освоения программы ПМ	6
1.2.1. Формы промежуточной аттестации по при освоении профессионального модуля.	7
2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности	11
2.1. Требования к структуре и оформлению портфолио: в соответствии с методическими рекомендациями по составлению ПОРТФОЛИО	11
3. Комплект измерительных материалов по МДК.02.01 Мастерство художника — мультипликатора.	15
4. Комплект контрольно – измерительных материалов по учебной дисциплине МДК 02.02 Техника и технология изобразительных материалов .	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Форма аттестационного листа по практике	35

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Комплект оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов основной профессиональной образовательной программы (далее ППССЗ) специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки в части овладения видом профессиональной деятельности (ВПД): Техническое исполнение анимационных проектов, экранных видов искусств и соответствующих профессиональных компетенций.

Комплект контрольно-оценочных средств позволяет оценивать:

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

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.	<ul style="list-style-type: none"> - компоновка изображения в заданном формате листа выполнена в соответствии с законами рисунка; -изображение объектов выполнено во взаимосвязи с пространством, окружающей средой, освещением; -грамотно использованы технические приемы работы средствами рисунка и живописи 	Накопительная оценка на УП.02, ПП.02
Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.	<ul style="list-style-type: none"> - использованы необходимые приемы для создания графической и цветовой моделировки художественной формы; - выполнено правильное построение композиции комбинированной и художественной формы; - клаузуры художественной формы выполнены с учетом масштаба, пропорционирования, метра 	Накопительная оценка на УП.02, ПП.02
Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.	<ul style="list-style-type: none"> - владение основами предпроектного анализа соответствует требованиям; - выполнение предпроектного анализа изделия, рынка, потребителя соответствует требованиям; - исследование проектной ситуации проводится на достаточном уровне 	Накопительная оценка на УП.02, ПП.02 Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.	<ul style="list-style-type: none"> -правильно разработаны технический и художественно- конструкторский дизайн-проект; -использован синхронный скетч для разработки дизайн-проекта; 	Накопительная оценка на УП.02, ПП.02 Экспертная оценка на экзамене

	<ul style="list-style-type: none"> -использованы основные виды и методы анализа дизайн-проекта; - дизайн-проект разработан в соответствии с требованиями ЕСКД, стандартами 	(квалификационном)
Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.	<ul style="list-style-type: none"> -правильно организованы простые геометрические формы для создания макетов; -соблюдена технология создания проектной графики; -использованы разнообразные приемы декорирования, росписи и отделки объектов проектной графики и макетирования; -владение техникой работы с материалами в создании композиций проектной графики и макетирования соответствует требованиям 	<p>Накопительная оценка на УП.02, ПП.02</p> <p>Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)</p>
Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.	<ul style="list-style-type: none"> - учет и применение современных способов и средств обработки формы и новых сочетаний материалов соответствует требованиям; -применяет разнообразные материалы в дизайне одежды; -грамотное применение основных приемов и технологических средств пластической моделировки объемной и пространственной формы одежды 	<p>Накопительная оценка на УП.02, ПП.02</p> <p>Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)</p>
Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.	<ul style="list-style-type: none"> -использование разнообразных компьютерных технологий для разработки определенного этапа дизайн-проекта; - владение популярными прикладными программами для реализации творческого замысла в стадии разработки дизайн-проекта 	<p>Накопительная оценка на УП.02, ПП.02</p> <p>Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)</p>
Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	<ul style="list-style-type: none"> - поэтапная проработка образных и функциональных аспектов выбранного объекта; - разработка клаузур и форэскизов для проекта; - умение сравнивать аналоги и находить необходимые образно-пластические решения в составе проекта 	<p>Накопительная оценка на УП.02, ПП.02</p> <p>Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)</p>
Осуществлять процесс дизайн-проектирования.	<ul style="list-style-type: none"> - умение сохранять единство стилового решения в проектной работе; - выполнение самоанализа и самооценки качества выполненных самостоятельных работ; - соблюдение этапов ведения проекта дизайнера 	<p>Накопительная оценка на УП.02, ПП.02</p> <p>Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)</p>
Разрабатывать	<ul style="list-style-type: none"> - разработка бриф - задания на 	Накопительная

техническое задание на дизайнерскую продукцию.	проектирование по образцу; - анализ проектных ситуаций; - формирование технического задания и его концепции на дизайнерскую продукцию	оценка на УП.02, ПП.02 Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
Применять знания о закономерностях построения композиции костюма и особенностях современных тенденций и трендов моды.	Критерии: - знает и применяет знания о построении композиции костюма; - знает и применяет знания об особенностях современных тенденций и трендов моды.	суммирующая оценка выполненных работ на практических занятиях
Владеть основными технологиями и способами формообразования одежды с применением дизайнерских решений и использованием разных текстильных материалов.	Критерии: - владеет основными технологиями и способами формообразования одежды; - применяет различные дизайнерские решения в формообразовании одежды; - использует различные текстильные материалы при создании одежды.	оценка представленных работ в форме накопительных оценок за самостоятельную работу

1.2. Система контроля и оценки освоения программы ПМ

1.2.1. Формы промежуточной аттестации по ППССЗ при освоении профессионального модуля

Элементы модуля, профессиональный модуль	Формы промежуточной аттестации
1	2
МДК.02.01 Мастерство художника – мультипликаторов	Дифференцированный зачет, Экзамен
МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов,	Дифференцированный зачет. Экзамен
УП.02	Дифференцированный зачет
ПП.02	Дифференцированный зачет

1.2.2. Организация контроля и оценки освоения программы ПМ

Текущий контроль результатов освоения модуля осуществляется в процессе изучения всех составляющих модуля. При освоении МДК систематически оцениваются показатели, сформулированные в таблице 1.2.1. Применяются такие методы оценивания как устный опрос, тестирование, оценка самостоятельной работы студента.

Рубежный контроль осуществляется в форме защиты практических заданий. Промежуточный контроль по модулю ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов МДК.02.01 Мастерство художника – мультипликаторов, МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов и дифференцированных зачетов по учебной и производственной практике.

Предметом оценки освоения МДК являются умения и знания в соответствии с показателями, приведенными в таблице 1.1.3. Экзамен по МДК.01.01. проводится в виде просмотра.

Предметом оценки по учебной практике является освоение всего комплекса умений, приобретение первичного практического опыта. Контроль и оценка по учебной практике проводится на основе оценочных записей руководителя учебной практики в журнале по учебной практике. В журнале отражаются все виды работ, выполненные обучающимся во время учебной практики, их объем, качество выполнения в соответствии с показателями, приведенными в таблице 1.1.2 и Программой практики профессионального модуля ПМ 01 Разработка анимационных проектов по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки.

Предметом оценки по производственной практике является приобретение практического опыта, освоение общих (в аспекте модуля) и профессиональных компетенций. Контроль и оценка по производственной практике проводится на основе характеристики и оценочных записей руководителей производственной практики (от колледжа и представителя базы практики) в дневнике по производственной практике. В дневнике отражаются все виды работ, выполненные обучающимися во время производственной практики, их объем и качество выполнения. Характеристика на студента с места прохождения практики составляется руководителем практики и визируется представителем образовательного учреждения (учителем базы практики) и ответственным лицом (представителем администрации базы практики). В характеристике отражается степень освоения студентом профессиональных и общих (в аспекте модуля) компетенций, соответствие его деятельности требованиям организации, в которой проходила практика.

Итоговый контроль освоения вида профессиональной деятельности ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов МДК.02.01 Мастерство художника – мультипликаторов, МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов проводится в виде просмотра.

Условием допуска к экзамену (квалификационному) является положительная аттестация по учебной и производственной практике

При отрицательном заключении хотя бы по одной из профессиональных компетенций принимается решение «вид профессиональной деятельности не освоен».

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость	-план самообразования отражает профессиональную	Накопительная оценка за выполнение самостоятельной

своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	направленность будущего специалиста;	работы студента; Характеристика по итогам ПП Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	-адекватность оценки эффективности и качества выбранных методов и способов выполнения профессиональных задач при анализе выбранных методов проектирования; -обоснованность выбора методов и способов выполнения профессиональных задач при разработке дизайн – проекта.	Экспертная оценка на ПП Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	-адекватная оценка рисков нестандартной ситуации при работе с заказчиками	Интерпретация наблюдения за деятельностью студента на ПП – Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	- владеть основами предпроектного анализа; - выполнять предпроектный анализ изделий, рынка, потребителя;	Задания на практических занятиях. Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.	-использование разнообразных средств программного обеспечения компьютера для разработки, обработки, презентации результатов профессиональной деятельности;	Оценка по итогам производственной практики (дифференцированный зачет) Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	-соответствие поведения будущего специалиста командным формам взаимодействия в совместной деятельности обучения и воспитания; -отсутствие рекламаций со стороны коллег, и руководителя практики;	Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя	-в планировании работы по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала определены цель, задачи, методы проектирования объекта дизайна;	Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)

ответственности за результат выполнения заданий.		
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	-правильность формулирования задач профессионального и личностного развития в плане самообразования;	Задания на практических занятиях. Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	- своевременный учет и применение современных способов и технологий обработки формы и новых сочетаний материалов в профессиональной деятельности дизайнера; -разнообразное применение разнообразных материалов и технологий в дизайн - форме;	Задания на практических занятиях. Экспертная оценка на экзамене (квалификационном)

1.2.3. Приобретение в ходе освоения профессионального модуля практического опыта

Иметь практический опыт	Виды работ на учебной практике и требования к их выполнению
1	2
выполнения декораций для анимационных фильмов в различных техниках; создания различных фактур; передачи пространственной среды; создания пространственной среды в различных анимационных стилях; работы с разными живописными материалами;	Задания на учебную практику: <ol style="list-style-type: none"> 1. Спец эффекты. Огонь. Вода. Ветер. Дождь и снег. Молния. 2. Шкала времени 3. Движение и вес. Сжатие и разжатие 4. Эластичность и сквозное движение. Калькирование. 5. Человеческая походка. Бег. 6. Движение животных. 7. Клип 8. Фильм. Импорт видео во Flesh. Экспорт фильма. Послесъемочная обработка.
выполнения декораций для анимационных фильмов в различных техниках; создания различных фактур; передачи пространственной среды; создания пространственной среды в различных анимационных стилях;	Задания на производственную практику: <ol style="list-style-type: none"> 1. Написание сценария 2. Планирование диалога. 3. Раскадровка. 4. Установка декораций. Задний план. Освещение 5. Импорт и упорядочение файлов. 6. Спецэффекты 7. Монтаж 8. Написание сценария. Планирование диалога.

работы с разными живописными материалами;	<p>9. Раскадровка. Установка декораций. Задний план. Освещение</p> <p>10. Импорт и упорядочение файлов.</p> <p>11. Спецэффекты</p> <p>12. Монтаж. Дополнительная обработка.</p>
---	---

1.2.4. Освоение умений и усвоение знаний:

Шифр компетенции	Показатели оценки результата	Формы и методы контроля
1	2	3
ПК 2.1.	Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.	Накопительная оценка за выполнение самостоятельной работы студента; Характеристика по итогам ПП
ПК 2.2.	Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	КИМ МДК.02.01 - В1 №8,10 В2 № 6,19 КИМ МДК.02.02 - В1 №7-12
ПК 2.3.	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	КИМ МДК.02.01 - В1 №6-9,18 КИМ МДК.02.02 – В2 №5-10 Задание ПП №3
ПК 2.4.	Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.	КИМ МДК.02.01 – В2 №3-14 КИМ МДК.02.02 – В1 №1-6 Задание ПП №5,6,7
ПК 2.5.	Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.	КИМ МДК.02.01 – В2 №3-14 КИМ МДК.02.02 – В1 №17-20 Задание ПП №10-12
ПК 2.6.	Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.	КИМ МДК.02.01 – В1 №9-11,15 В1 №1,15,20 КИМ МДК.02.02 – В2 №17-20

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

ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов

2.1. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио на экзамен (квалификационный)

Тип портфолио: портфолио работ.

Проверяемые результаты обучения:

Техническое исполнение анимационных проектов.

ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.

ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.

ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

2.1. Требования к структуре и оформлению портфолио: в соответствии с методическими рекомендациями по составлению ПОРТФОЛИО

Портфолио (от франц. *porter* - излагать, формулировать, нести и *folio* - лист, страница) - досье, собрание достижений (Словарь иностранных слов).

В образовании *портфолио* является формой оценивания образовательных продуктов и процесс организации учебно-познавательной деятельности обучающихся, в ходе которой они отбирают, анализируют и оценивают некие учебные единицы-артефакты.

Портфолио - это комплекс документов (грамоты, дипломы, сертификаты, копии приказов, фотодокументы и т.д.), отзывов и различных видов деятельности: как учебной (диагностические работы, оценочные листы, исследовательские, проектные работы, рефераты, результаты самостоятельной работы и т.д.), так и внеурочной (творческие работы, презентации, фотоматериалы).

Порядок оформления портфолио

Портфолио обучающегося/ студента формируется с первого курса обучения.

Ответственное лицо (**классный руководитель, преподаватель по специальности,**) доводит до сведения обучающихся/студентов информацию о структуре, содержании портфолио, требованиях, предъявляемых к его оформлению.

Обучающийся/студент, совместно с ответственным лицом определяют цель формирования портфолио, его вид структуру и содержание, планируют систему действий по организации работы над портфолио, определяют вспомогательные материалы, итоговую форму предоставления **защиты** портфолио.

Студент систематично отслеживает результаты своей деятельности, отбирает работы и включает их в портфолио.

Заведующие отделениями обязаны учитывать наличие портфолио при допуске к государственной (итоговой) аттестации.

Рекомендуется формировать электронный портфолио.

Электронный портфолио может быть размещен на сайте учебного заведения.

Структура портфолио

Портфолио оформляется в индивидуальной папке с файлами, в которой фиксируются, накапливаются и оцениваются личные достижения студента в разнообразных видах деятельности (учебной, производственной, научной, творческой, социальной, спортивной и др.) за период обучения в колледже.

Портфолио состоит из титульного листа, портфолио достижений, портфолио документов, портфолио работ, портфолио отзывов. На титульном листе, в резюме студент самостоятельно записывает или оформляет на компьютере общие сведения о себе в соответствии с образцом. В портфолио достижений студент самостоятельно записывает сведения об участии в учебно-производственной деятельности, в мероприятиях, научной деятельности, получении дополнительного образования и т. д. Портфолио документов может содержать оригиналы и (или) копии дипломов, грамот свидетельств, сертификатов, удостоверений, заверенных заведующим отделением, а также фото- (видео-) материалы. Портфолио работ включает в себя творческие работы, исследовательские работы, доклады на научно-практических конференциях, конкурсах, рефераты, печатные работы и т.д. Портфолио отзывов – это характеристики с мест прохождения практики, рекомендательные письма, отзывы о достижениях студента, благодарственные письма и др.

После прохождения каждого вида практики студент обязан разместить необходимые сведения и документы аналитического характера по итогам практики. Студент, не выполнивший данную работу, зачет о прохождении практики не получает.

Студент, написавший и защитивший курсовую (выпускную квалификационную) работу, должен разместить в портфолио необходимые сведения о курсовой (выпускной квалификационной) работе.

При оформлении портфолио должны соблюдаться следующие условия:

- систематичность и регулярность ведения;
- достоверность предъявляемых сведений;
- аккуратность и эстетичность оформления;
- разборчивость при ведении записей.

ПОРТФОЛИО ДОСТИЖЕНИЙ

Учебно-профессиональная деятельность

Название профессиональных модулей	Место прохождения практики, сроки прохождения практики	Вид деятельности	Оценка

Курсы, дополнительное образование (название курсов и полученного документа (сертификат, удостоверение)

Сведения об участии в мероприятиях

Вид мероприятия	Учебный год	Место проведения, уровень (всероссийский, областной, городской, колледж)	Форма участия (выступление, работа в команде, презентация и др.)	Результат (грамота, сертификат, благодарность, отзыв и др.)
Научные конференции				
Профессиональные конкурсы				
Концерты				
Выставки				
Волонтерство				
Конкурсы				
Другое				

Олимпиады по дисциплинам

(по специальностям) (учебный год, название дисциплины, результат)

Спортивные достижения

(учебный год, вид соревнований, уровень (всероссийские, областные, городские, колледж, вид спорта, результат)

Научная деятельность

(участие в научно-практических конференциях, уровень (всероссийский, областной, городской, колледж), темы исследований, результат)

Участие в общественной жизни:

органах студенческого самоуправления, в мероприятиях: городских, колледже, общежитии и др. (название мероприятия, форма участия, выполняемое поручение)

ПОРТФОЛИО ДОКУМЕНТОВ

Прикладываются дипломы, грамоты, свидетельства, сертификаты, удостоверения, фотоматериалы и др. (копии или оригиналы)

ПОРТФОЛИО РАБОТ

Вкладываются творческие работы, исследовательские работы, доклады на научно-практических конференциях, конкурсах, рефераты, печатные работы (все работы должны быть авторскими, оригинальными, не содержащими плагиата).

Условия защиты портфолио

Презентация портфолио является этапом квалификационного экзамена итоговой государственной аттестации и проводится студентом в период подготовки к ИГА.

Время презентации не более 5 минут. Студент представляет портфолио и комментирует его содержание, определяет наиболее яркие достижения, дает характеристику приобретенным им умениям, знаниям, компетенциям и подтверждает готовность выполнять тот или иной вид профессиональной деятельности, в качестве подтверждения использует материалы портфолио. Критериями оценки портфолио являются:

результат применения освоенных компетенций;

- динамика развития личности;

- умение представить материалы портфолио, его оформление.

Оценка производится по пятибалльной системе, результаты оценки заносятся в ведомость оценки портфолио.

Критерии оценки портфолио:

Оценка «отлично»

- представлен полный пакет документов;

- документы демонстрируют освоение общих и профессиональных компетенций, практического опыта и умений в объеме требований федерального государственного образовательного стандарта;
- все документы заверены подписями преподавателей;
- оригинальное оформление.

Оценка «хорошо»

- представлен полный пакет документов;
- документы демонстрируют освоение общих и профессиональных компетенций, практического опыта и умений в объеме требований федерального государственного образовательного стандарта;
- не все документы заверены подписями преподавателей; - аккуратное оформление.

Оценка «удовлетворительно»

- представлен полный пакет документов;
- документы демонстрируют освоение общих и профессиональных компетенций, практического опыта и умений не в полном объеме требований федерального государственного образовательного стандарта;
- не все документы заверены подписями преподавателей;

Оценка «неудовлетворительно»

- представлен не полный пакет документов;
- документы не демонстрируют освоение общих и профессиональных компетенций, практического опыта и умений в объеме требований федерального государственного образовательного стандарта;
- документы не заверены подписями преподавателей;

3. Комплект контрольно – измерительных материалов по междисциплинарному курсу МДК 02.01 Мастерство художника-мультипликатора

Комплект контрольно-измерительных материалов по МДК 02.01 Мастерство художника-мультипликатора предназначен для проверки результатов освоения междисциплинарного курса.

В результате освоения МДК студент должен обладать предусмотренными ФГОС по специальности СПО 55.02.02.Анимация (по видам) следующими умениями, знаниями, формирующими общие и профессиональные компетенции:

ОК	ПК	Знать	Уметь
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта. ПК 1.2. Осуществлять процесс	Основные принципы создания анимационного фильма в — принцип расчета времени	Работать над сценами с механикой и биомеханикой; работать с репликами и музыкой; рассчитывать время движения и записывать

<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат</p>	<p>анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.</p> <p>ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.</p> <p>ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.</p> <p>ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.</p> <p>ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.</p> <p>ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.</p> <p>ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.</p> <p>ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной</p>	<p>движения и запись мультипликата в экспозиционные листы;</p> <p>правила расчета циклов, панорам, наездов, отъездов, моделей и других операторских приемов;</p> <p>способы монтажа сцен в эпизоде и фильме;</p> <p>способы работы с живописными и графическими материалами, а также с инструментами и приспособлениям и для художественных работ;</p> <p>компьютерные программы для работы с аудио — и видеофайлами и последующее их применение;</p> <p>способы обработки изображения с использованием современных программных средств;</p> <p>способы создания анимации в компьютерных анимационных программах;</p> <p>способы наложения музыкального и репличного ряда в фильме;</p> <p>программы мультимедиа.</p>	<p>в экспозиционные листы;</p> <p>пользоваться циклами, моделями, панорамами, наездами, отъездами и другими приемами;</p> <p>строить движение персонажа в перспективе соразмерно с окружающими предметами;</p> <p>разрабатывать сцены и персонажи сюжета;</p> <p>разрабатывать серию компоновок, выявлять характер и элементы движения персонажа;</p> <p>использовать законы мимики и артикуляции в мизансценах и репличных диалогах;</p> <p>сохранять персонаж на протяжении всей сцены;</p> <p>применять схемы при фазовке;</p> <p>использовать графические приемы для решения различных композиционных задач;</p> <p>применять на практике различные анимационные технологии (перекладку, живопись по стеклу, песок, пластилин, коллаж);</p> <p>выбирать и использовать живописный и графический материал для создания художественного образа;</p> <p>разрабатывать типаж с учетом конструкции и эмоционально-психологической роли</p>
--	---	---	---

<p>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.</p>	<p>графики. ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств. ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале. ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии. ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования. ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.</p>	<p>в фильме; создавать характерную пластику, соответствующую образу персонажа; разрабатывать раскадровку, используя законы композиции кадра; сохранять в раскадровке и типажах выбранное стилистическое решение; различать основные художественные стили и анимэ школы; разрабатывать элементы графического анимационного сюжета с использованием элементов компьютерной графики; применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; анимировать графические объекты и персонажи; выполнять расшифровку музыки и реплик с помощью компьютерной программы, с последующей записью в экспозиционные листы; комбинировать разнородные средства — рисунок, текст, звук, анимацию — для создания законченного проекта;</p>
--	---	--

Текущий контроль успеваемости, промежуточная и итоговая аттестация проводятся с целью определения степени соответствия уровня освоения

образовательных результатов требованиям федерального государственного образовательного стандарта.

Текущий контроль успеваемости обучающихся – систематическая проверка усвоения образовательных результатов, проводимая преподавателем на текущих занятиях согласно расписанию учебных занятий в соответствии с ППСЗ по специальности.

Формой аттестации по междисциплинарному курсу «Мастерство художника-мультипликатора» является экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

Тестовые задания

Вариант 1

1. Человек, контролирующий выход и качество анимации?

- а) супервайзер
- б) художник лэйаутист
- в) сценарист
- г) аниматор

2. Первый цветной мультфильм в мире?

- а) «Цветы и деревья»
- б) «Белоснежка и семь гномов»
- в) «Бэмби»
- г) «Фантазия»

3. Какая студия создала первый 3D мультфильм?

- а) Pixar
- б) Lucasfilm
- в) Dreamworks
- г) Laika

4. Синопсис – это?

5. Какой принцип анимации показывает, что части тела движутся с разной скоростью и по разной траектории относительно друг друга и тела персонажа?

6. Первый и один из самых важных этапов кинопроизводства, от которого будет зависеть весь проект?

- а) тайминг
- б) сценарий
- в) раскадровка
- г) аниматик

7. Рисунок маленького размера, который делают, чтобы визуально продумать будущий арт, позволяющий определиться с композицией, силуэтом, формой и размерами объектов – это?

- а) фрейм
- б) кадр
- в) табнейл
- г) композиция

8. Референс-это?

9. Брейкдаун –это?

10. Все мельчайшие детали в эмоциях персонажей, весь гротеск происходящего, реакции и пантомима анимационных персонажей создаются аниматорами и называется это?

- а) актинг
- б) преувеличение
- в) анимация
- г) детализация

11. Блокинг в анимации — это?

- а) Прорисовка промежуточных фаз анимации между ключевыми кадрами.
- б) Одна из техник, при которой создаются наиболее важные для сюжета ключевые позы.
- в) Блокировка ударов соперника путем подставления малочувствительных частей тела.
- г) Рисунок маленького размера, который делают, чтобы визуально продумать будущий арт, позволяющий определиться с композицией, силуэтом, формой и размерами объектов.

12. Какой принцип анимации избавит движение персонажа от резкости и неожиданности?

- а) сжатие и растяжение
- б) сквозное движение и захлест
- в) подготовка
- г) плавный вход и плавный выход

13. Как называется принцип анимации, в котором аниматор создаёт только ключевые моменты, а затем работает над переходами между ними?

- а) "от позы к позе"
- б) "прямо вперед"
- в) сценичность
- г) тайминг

14. Сколько основных принципов анимации существует?

- а) 2
- б) 10
- в) 24
- г) 12

15. Какой способ лучше работает для анимации огня, взрывов, воды и текучих предметов?

- а) прямая фазовка
- б) компоновка
- в) "от позы к позе"
- г) захлест

16. Как называется тип плана, который заявляет локацию сцены?

- а) крупный
- б) общий
- в) «пасхальный»
- г) средний

17. В 30-х годах 20 века были придуманы 12 принципов анимации. Какая студия их придумала и использовала?

- а) Disney
- б) Pixar
- в) Illumination Studios Paris
- г) Studio Ghibli

18. Первый русский мультипликатор, балетмейстер Мариинского театра, создатель первых в мире кукольных фильмов?

- а) Мария Бендерская
- б) Александр Ширяев
- в) Леонид Амальрик
- г) Владислав Старевич

19. Ротоскопинг-это?

20. В 1832 году Жозеф Плато создал прибор оптического обмана, который состоит из картонного диска с прорезанными в нем отверстиями, на котором изображены различные фигуры. Как он называется?

- а) фенакистископ
- б) зоетроп
- в) праксиноскоп
- г) кинеограф

Вариант 2

1. Техника, в которой в 1950-х годах студией Союзмультфильм был сделан м/ф «Аленький цветочек»?

- а) 2D
- б) 3D
- в) ротоскопинг
- г) стоп-моушен

2. В 1995 году студия Pixar выпустила первый полнометражный фильм, полностью созданный с использованием 3D-графики. Как он назывался?

- а) «Белоснежка и семь гномов»
- б) «История игрушек»
- в) «Душа»
- г) «Корпорация монстров»

3. Как называется принцип анимации, позволяющий показать вес, упругость, жесткость и скорость объекта? С его помощью аниматор создает иллюзию гибкости и объема персонажа, делает анимацию комфортной для просмотра.

- а) сжатие и растяжение
- б) подготовительное действие
- в) сценичность
- г) преувеличение

4. В чем выражается принцип анимации- подготовительное действие.

5. Принцип анимации, который направляет и удерживает внимание зрителя на истории, развивающейся в кадре. В нем заключены актерская игра, режиссура, тайминг, план и позиция камеры, окружающая обстановка. Цель принципа — привлечь внимание зрителя и пояснить, почему эта часть сцены так важна для дальнейшего развития событий.

- а) сжатие и растяжение
- б) подготовительное действие
- в) преувеличение
- г) сценичность

6. Принцип анимации, в котором четко спланирован рисунок, с расставленными ключевыми кадрами на протяжении всей сцены, для лучшего контроля размера, объёма и пропорции персонажа?

- а) сценичность
- б) подготовительное действие
- в) от позы к позе
- г) сжатие и растяжение

7. Принцип анимации, в котором части тела персонажа продолжают двигаться еще какое-то время после остановки персонажа, а также части тела движутся с разной скоростью и по разной траектории относительно друг друга и тела персонажа?

- а) сжатие и растяжение
- б) подготовительное действие
- в) преувеличение
- г) сквозное движение и захлест

8. Как называется принцип анимации: чтоб совершить действие, любому объекту необходимо время для того, чтобы выработать энергию и набрать скорость? Персонаж не может быстро побежать из статичной позы, ему нужно разогнаться, а также объекту нужно время, чтобы потерять энергию и остановиться.

- а) сценичность
- б) сквозное движение и захлест
- в) от позы к позе
- г) плавный вход и плавный выход

9. Как называется принцип анимации: любые движения представляют собой вращение по дуге, будь-то покачивание бедер и движение рук при ходьбе, повороты головы или брошенный мяч? Дуги «ломаются» лишь при соприкосновении персонажа или объекта с чем-либо. Использование этого принципа придает анимации ясность и правдоподобность.

- а) движение по дугам
- б) сквозное движение и захлест
- в) от позы к позе
- г) плавный вход и плавный выход

10. Принцип анимации, который используется для усиления и дополнения основного действия в сцене? В реальности тело персонажа, его мимика, одежда, волосы, машины и птички на фоне двигаются параллельно. Поэтому для того, чтобы анимация выглядела правдоподобно, необходимо добавить больше подробностей к основному действию персонажа или объекта.

- а) сценичность
- б) второстепенные действия
- в) от позы к позе
- г) сжатие и растяжение

11. Как называется принцип анимации, который говорит о том, за сколько кадров будет совершено действие? Этот принцип определяет скорость движения и его продолжительность. Через этот принцип можно показать вес, размер и даже характер персонажа.

- а) тайминг – расчёт времени

- б) сквозное движение и захлест
- в) от позы к позе
- г) плавный вход и плавный выход

12. Принцип анимации, который добавляет больше жизни и динамики в анимацию, где можно утрировать некоторые движения персонажа, чтобы они выглядели более выразительно. Изменить можно амплитуду движения, деформацию частей тела или объектов, а также перспективные искажения и ракурс.

- а) сжатие и растяжение
- б) подготовительное действие
- в) преувеличение
- г) сценичность

13. Принцип анимации, в котором чтобы получилось узнаваемое движение, нужен продуманный рисунок и узнаваемый силуэт. Принцип подразумевает понятные формы, правильно распределенный вес и центр тяжести объекта. Позы должны передавать намерения, состояния, мысли и желания персонажа.

- а) профессиональный рисунок
- б) сквозное движение и захлест
- в) от позы к позе
- г) плавный вход и плавный выход

14. Принцип анимации, в котором каждый персонаж должен нравиться, будь то положительный герой, злодей, животное или игрушка?

- а) сценичность
- б) привлекательность
- в) от позы к позе
- г) сжатие и растяжение

15. Какой инструмент в 2D-программе позволяет создавать контур с центральной линией и опорными точками?

- а) Brush
- б) Pencil
- в) Stamp
- г) Eraser

16. Раскадровка-это?

17. Перечислите основные техники анимации?

18. Рисунок маленького размера, который делают, чтобы визуально продумать будущий арт, позволяющий определиться с композицией, силуэтом, формой и размерами объектов – это?

- а) фрейм
- б) кадр
- в) табнейл
- г) композиция

19. Что такое разрешение изображения?

20. Липсинг-это?

Ключи к тесту:

Вариант 1		Вариант 2	
1.	а	1.	в
2.	а	2.	б
3.	б	3.	а
4.	Краткое но ёмкое описание произведения	4.	Должно быть обратное движение перед основным действием
5.	Принцип анимации-сквозное движение и захлест	5.	г
6.	б	6.	в
7.	в	7.	г
8.	Вспомогательное изображение или ролик	8.	г
9.	Средняя поза между ключевыми кадрами	9.	а
10.	а	10.	б
11.	б	11.	а
12.	в	12.	в
13.	а	13.	а
14.	г	14.	б
15.	а	15.	б
16.	б	16.	Последовательность рисунков раскрывающих сюжет
17.	а	17.	Рисованная, стоп-моушн, 2D, 3D
18.	б	18.	в
19.	Техника, в которой сначала снимают актеров, затем вручную переносят на бумагу	19.	Это количество пикселей на дюйм
20.	а	20.	Движение губ персонажа

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется, если студент ответил правильно на 90 – 100 % от общего числа вопросов.

Оценка «хорошо» выставляется, если студент ответил правильно на 70 – 89 % от общего числа вопросов.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент ответил правильно на 50 – 69 % от общего числа вопросов.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент ответил правильно на менее 50 % от общего числа вопросов.

4. Комплект контрольно – измерительных материалов по учебной дисциплине МДК 02.02 Техника и технология изобразительных материалов

Комплект контрольно-измерительных материалов по МДК 02.02 «Техника и технология изобразительных материалов» предназначен для проверки результатов освоения курса.

В результате освоения МДК студент должен обладать предусмотренными ФГОС по специальности СПО 55.02.02.Анимация (по видам) следующими умениями, знаниями, формирующими общие и профессиональные компетенции:

ОК	ПК	Знать	Уметь
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях. ОК 4. Осуществлять поиск,	ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта. ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам. ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и	основные принципы создания анимационного фильма в — принцип расчета времени движения и запись мультипликата в экспозиционные листы; правила расчета циклов, панорам, наездов, отъездов, моделей и других операторских приемов; способы монтажа сцен в эпизоде и фильме; способы работы с живописными и графическими материалами, а также с	работать над сценами с механикой и биомеханикой; работать с репликами и музыкой; рассчитывать время движения и записывать в экспозиционные листы; пользоваться циклами, моделями, панорамами, наездами, отъездами и другими приемами; строить движение персонажа в перспективе соразмерно с окружающими предметами; разрабатывать сцены и персонажи сюжета; разрабатывать серию компоновок, выявлять характер и элементы движения персонажа; использовать законы

<p>анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в</p>	<p>фонограммы.</p> <p>ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.</p> <p>ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.</p> <p>ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.</p> <p>ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.</p> <p>ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.</p> <p>ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления</p>	<p>инструментами и приспособлениям и для художественных работ;</p> <p>компьютерные программы для работы с аудио — и видеофайлами и последующее их применение;</p> <p>способы обработки изображения с использованием современных программных средств;</p> <p>способы создания анимации в компьютерных анимационных программах;</p> <p>способы наложения музыкального и репличного ряда в фильме;</p> <p>программы мультимедиа.</p>	<p>мимики и артикуляции в мизансценах и репличных диалогах;</p> <p>сохранять персонаж на протяжении всей сцены;</p> <p>применять схемы при фазовке;</p> <p>использовать графические приемы для решения различных композиционных задач;</p> <p>применять на практике различные анимационные технологии (перекладку, живопись по стеклу, песок, пластилин, коллаж);</p> <p>выбирать и использовать живописный и графический материал для создания художественного образа;</p> <p>разрабатывать типаж с учетом конструкции и эмоционально-психологической роли в фильме;</p> <p>создавать характерную пластику, соответствующую образу персонажа;</p> <p>разрабатывать раскадровку, используя законы композиции кадра;</p> <p>сохранять в раскадровке и типажах выбранное стилистическое решение;</p> <p>различать основные художественные стили и анимэ школы;</p> <p>разрабатывать элементы графического анимационного сюжета с использованием элементов компьютерной графики;</p> <p>применять возможности</p>
--	---	---	--

профессиональной деятельности.	анимационного проекта. ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии. ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования. ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.		анимационных программ при создании анимационного ролика; анимировать графические объекты и персонажи; выполнять расшифровку музыки и реплик с помощью компьютерной программы, с последующей записью в экспозиционные листы; комбинировать разнородные средства — рисунок, текст, звук, анимацию — для создания законченного проекта;
--------------------------------	---	--	--

Текущий контроль успеваемости, промежуточная и итоговая аттестация проводятся с целью определения степени соответствия уровня освоения образовательных результатов требованиям федерального государственного образовательного стандарта.

Текущий контроль успеваемости обучающихся — систематическая проверка усвоения образовательных результатов, проводимая преподавателем на текущих занятиях согласно расписанию учебных занятий в соответствии с ППССЗ по специальности.

Формой аттестации по междисциплинарному курсу «Техника и технология изобразительных материалов» является экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на semesterных выставках.

Тестовые задания

Вариант 1

1. Верное передвижение в кадре при циклической анимации персонажа это:

- а) перемещение по площади кадра анимированного персонажа
- б) перемещение фона по площади кадра
- в) перемещение по площади кадра и персонажа, и фона
- г) перемещение по кадру или персонажа, или фона

2. Что изучает биомеханика?

- а) изучение времени движения персонажа при доводке

- б) изучение анатомии и работы мускулов для создания реалистичных движений персонажей
- в) изучение сценичности для создания выразительности мимики и движений
- г) все выше перечисленное

3. Раскадровка - это?

4. Что не относится к функциям камеры?

- а) панорамирование
- б) выезд из кадра
- в) изменение фокусной точки
- г) сжатие и растяжение

5. Актинг это - ?

6. В какой технике стоп-моушена создана анимация "Падал прошлогодний снег"(1983)?

- а) рассыпчатая
- б) пикселяция
- в) пластилиновая
- г) кукольная

7. Пикселяция —это?

8. Что из нижеперечисленного не является техникой стоп-моушена?

- а) рассыпчатая
- б) бумажная
- в) пластилиновая
- г) пластиковая

9. В чем отличие растровой графики от векторн?

10. Кульминация - это?

11. Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов — это?

- а) синопсис
- б) аниматик

- в) табнейл
- г) раскадровка

12. Традиционный стиль анимации, в которой используются объекты, созданные вручную или манипулируемые, в основном глиняные модели:

- а) 2D-анимация
- б) моушен-графика
- в) 3D-анимация
- г) стоп-моушен

13. Выберите вариант, где указаны программы для создания покадровой анимации:

- а) Adobe Animate, TV Paint, Toon Boom Harmony
- б) Microsoft PowerPoint, OpenToonz, Adobe Premiere
- в) Adobe Photoshop, Toon Boom Harmony, Adobe Illustrator
- г) TV Paint, 3Ds Max, krita

14. Какой этап разработки анимационного проекта в 2D программе включает в себя разработку сюжета, подготовку сценария, выбор стиля, создание персонажей, разработку фонов и т. д.?

- а) постпродакшн
- б) препродакшн
- в) лейаут
- г) продакшн

15. Сколько кадров в секунду в классической анимации?

- а) 48
- б) 12
- в) 24
- г) 36

16. Принцип анимации, в котором аниматор создаёт только ключевые моменты, а затем работает над переходами между ними?

- а) "от позы к позе"
- б) "прямо вперед"
- в) сценичность
- г) тайминг

17. Как называется правило компоновки кадра, когда объект располагается на пересечениях линий?

- а) S-образные
- б) правило третей
- в) равновесие
- г) симметрия

18. Что важно учитывать при создании персонажа?

- а) персонаж должен быть запоминающимся и иметь свои уникальные черты
- б) у персонажа обязательно должны быть ноги
- в) персонаж должен иметь в своем силуэте округлые формы
- г) самое важное в создании персонажа - разработка цветовой палитры

19. В чем заключается правило “восьмерки”?

- а) Изображение делится линиями на девять сегментов. Важные объекты в кадре помещаются на одну из линий или пересечений в $\frac{1}{3}$ от края.
- б) Основной объект должен располагаться вдоль воображаемых линий, которые делят изображение на 8 частей по горизонтали и вертикали, либо в точках пересечения этих линий.
- в) В следующем кадре персонаж должен располагаться в той же части кадра, в которой находился до этого.
- г) Гармоничное отношение частей к целому, при котором большая часть относится к меньшей так же, как целое — к большей.

20. Что такое растровая графика?

- а) изображение состоит из пикселей
- б) изображение состоит из линий/цветов/фигур, описанных формулами
- в) изображение нарисовано мелом на доске
- г) изображение написано маслом на холсте

Вариант 2

1. Что такое векторная графика?

- а) изображение состоит из пикселей
- б) изображение состоит из линий/цветов/фигур, описанных формулами
- в) изображение нарисовано мелом на доске
- г) изображение написано маслом на холсте

2. Инструмент Pencil в 2D-программе что позволяет выполнить?

3. Что такое риггинг?

4. Для чего нужен инструмент Лассо в графическом редакторе?

5. Тип плана, когда фокус падает на отдельный небольшой предмет или часть лица?

- а) деталь
- б) крупный
- в) средний
- г) дальний

6. Вид компьютерной графики, которую обычно используют для создания логотипов, элементов интерфейса и шрифтов. Их составляющие — контур и заливка:

- а) растровая
- б) фрактальная
- в) трехмерная
- г) векторная

7. В какой этап разработки анимационного проекта входит создание раскадровки?

- а) пре-продакшн
- б) продакшн
- в) пост-продакшн
- г) продакшн

8. Липсинг – это?

9. Какой способ лучше работает для анимации огня, взрывов, воды и текучих предметов?

- а) прямая фазовка
- б) компоновка
- в) "от позы к позе"
- г) захлест

10. Человек, который двигает персонажи в программах 2D или 3D ?

- а) супервайзер
- б) художник по костюмам
- в) сценарист
- г) аниматор

11. Табнейл — это?

12. Вспомогательное изображение или ролик, которые используют в качестве ориентира при работе над новым проектом?

- а) референс
- б) персонаж
- в) набросок
- г) иллюстрация

13. Очень крупно показанная часть тела, например, глаз человека с бровью и частью носа:

- а) деталь
- б) крупный план
- в) общий план
- г) средний план

14. Что такое разрешение изображения?

- а) количество дюймов на пиксель
- б) количество пикселей на дюйм
- в) количество пикселей на сантиметр
- г) размер изображения в сантиметрах

15. В какой этап разработки анимационного проекта входит создание раскадровки?

- а) препродакшн
- б) продакшн
- в) постпродакшн
- г) продакшн

16. Что такое трейсинг?

- а) выставление ключевых поз
- б) процесс наложения звука на анимацию
- в) процесс очистки и наведения порядка в предварительной анимации

г) создание тестовой анимации

17. Что происходит на этапе Пост-продакшена в создании анимации?

- а) раскраска фонов и создание сцен
- б) добавление спецэффектов и цветокоррекция
- в) трейсинг и фазовка
- г) разработка сюжета и персонажей

18. Как называется литературный сценарий, переработанный для удобства работы на съёмочной площадке?

- а) первичный
- б) вторичный
- в) краткий
- г) режиссёрский

19. Какая программа не предназначена для создания анимации?

- а) Toon Boom Harmony
- б) Maya
- в) Paint Tool SAI
- г) Adobe Photoshop

20. Человек, контролирующий выход и качество анимации?

- а) супервайзер
- б) художник лэйаутист
- в) сценарист
- г) аниматор

Ключи:

1 вариант		2 вариант	
1.	б	1.	б
2.	б	2.	Создавать контур с центральной линией и опорными точками
3.	Последовательность рисунков, раскрывающих сюжет	3.	Это создание цифрового скелета для анимационной модели
4.	г	4.	Выделение нужной области

5.	Анимирование актерской игры персонажа	5.	а
6.	в	6.	г
7.	Техника стоп-моушен, с участием в кадре человека	7.	а
8.	г	8.	Движение губ персонажа
9.	Растровое изображение состоит из пикселей, а векторное изображение состоит из форм, описанных формулами.	9.	а
10.	Наиболее напряжённый момент в развитии действия	10.	г
11.	г	11.	Миниатюрный набросок
12.	г	12.	а
13.	а	13.	а
14.	б	14.	б
15.	в	15.	а
16.	а	16.	в
17.	б	17.	б
18.	а	18.	г
19.	в	19.	в
20.	а	20.	а

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется, если студент ответил правильно на 90 – 100 % от общего числа вопросов.

Оценка «хорошо» выставляется, если студент ответил правильно на 70 – 89 % от общего числа вопросов.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент ответил правильно на 50 – 69 % от общего числа вопросов.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент ответил правильно на менее 50 % от общего числа вопросов.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ГБПОУ РБ Уфимское училище искусств (колледж)

ПОРТФОЛИО

УП.02 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Студента _____ курса, специальность 55.02.02 Анимация (по видам)

ФИО _____

Оценка _____

Руководитель практики: _____ / _____ /

ФИО

Подпись

г.Уфа 20__уч.г.

ГБПОУ РБ Уфимское училище искусств (колледж)
ДНЕВНИК

УП.02 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Специальность 55.02.02 Анимация (по видам)

Ф.И.О. студента _____

База практики _____

с _____ по _____ 20__ г.

№ п\п	Наименование тем	Количество часов
1	Установочная конференция	
2		
3		
4		
5	Итоговая конференция	
	Итого:	

Замечания,

рекомендации _____

Оценка «_____»

Руководитель практики _____ / _____ /
ФИО Подпись

Подпись студента- практиканта _____

МП

ГБПОУ РБ Уфимское училище искусств (колледж)

ТАБЕЛЬ

УП.02 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Специальность 55.02.02 Анимация (по видам)

Ф.И.О. студента _____

База практики _____

с _____ по _____ 20__ г.

№	Задания по практике	Дата	Оценка	Подпись преподавателя
1	Знакомство с документацией. Инструктаж по ПТБ.			
2				
3				
4				
5	Оформление документации. Сдача отчетов.			

Оценка _____

Руководитель практики _____ / _____ /
ФИО Подпись

МП

ХАРАКТЕРИСТИКА-ОТЗЫВ

УП.02 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Специальность 55.02.02 Анимация (по видам)

Ф.И.О. студента _____
База практики _____
с _____ по _____ 20__ г.

1. Отношение к профессиональным обязанностям

2. Содержание, объем выполненной работы за период практики, ее качество

3. Владение студентом различными приемами выполнения живописных работ _____

4. Отношение практиканта к работ _____

5. Самостоятельное решение задач в композиции в период практики.

6. Умение работать и оформлять документацию

8. Заинтересованность студентом в расширении собственных новых образно-пластических решений для каждой творческой задачи

9. К решению каких профессиональных проблем проявилась недостаточная подготовленность студента _____

Руководитель практики _____ / _____ /
ФИО Подпись

М.П.

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ ПО ПРАКТИКЕ

УП.02 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Специальность 55.02.02 Анимация (по видам)

Ф.И.О. студента _____
База практики _____
с _____ по _____ 20 ____ г.

Виды и качество выполнения работ

В ходе практики студент освоил общие компетенции:

	Уровень усвоения компетенций
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	<input type="checkbox"/> низкий <input type="checkbox"/> средний <input type="checkbox"/> высокий

В ходе практики студент освоил профессиональные компетенции:

	Уровень усвоения компетенций		
	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 1.1. . Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 1.9. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий
ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.	<input type="checkbox"/> низкий	<input type="checkbox"/> средний	<input type="checkbox"/> высокий

Все основные компетенции, предусмотренные программой практики, освоены / не освоены (нужное подчеркнуть)

Результат выполнения заданий в ходе практики
(отлично, хорошо, удовл.)

Дата «___» _____ 20__ год

Руководитель практики _____ / _____
ФИО Подпись

ПЦК Дизайн _____

ППК Дизайн _____

Заведующий практикой _____

М.П.