



**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕДЖ «СИНЕРГИЯ»**

**ОСНОВНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**программа профессиональной подготовки по профессии
рабочего, должности служащего**

Код (при наличии) профессии и наименование	19027 Съемщик мультипликационных проб
Объем программы	136 часов
Присваиваемый разряд (при наличии) Уровень квалификации	2-3 разряд

Якутск, 2023

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от « 28 » июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО СПО «Цифровой
колледж «Синергия»
_____ С.Н.Семенов
« _____ » _____ 2023 г.

Основная программа профессионального обучения – программа профессиональной подготовки по профессии рабочего, должности служащего разработана на основе профессионального стандарта «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 31 июля 2020г. № 457 н)

Организация-разработчик: АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия»

Составитель:

Сидорова А.Ю., зам.директора по УВР

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Цели обучения	5
1.3. Планируемые результаты	5
1.4. Календарный учебный график	8
1.5. Учебный план	8
1.6. Содержание	9
Производственное обучение	12
2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	14
2.1. Материально-технические условия	14
2.2. Учебно-методические обучения	14
2.3. Информационные условия обучения	17
2.4. Кадровые условия обучения	18
2.5. Финансовые условия обучения	18
3 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	19
3.1. Текущий контроль знаний	19
3.2. Промежуточная аттестация	22
3.3. Итоговая аттестация	25
4 ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПРОГРАММЫ	33
Приложение 1	

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Основная программа профессионального обучения – программа профессиональной подготовки по профессии рабочего, должности служащего 19027 Съемщик мультипликационных проб (далее – программа, программа обучения) направлена на получение квалификации впервые.

Нормативными документами для разработки программы обучения являются:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Минобрнауки России от 02.07.2013 г. № 513 «Об утверждении перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение»;

- Приказ Минпросвещения России от 26.08.2020 г. № 438 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения»;

- Профессиональный стандарт 04.009 «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 31 июля 2020г. № 457 н);

- Устав Колледжа.

Структура программы

Программа обучения состоит из 2х модулей:

- Модуль 1. Основы моушн дизайна;

- Модуль 2. Основы художественной графической анимации для производства анимационного кино.

Адресат программы

Программа ориентирована на лица, имеющих основное общее или среднее общее образование, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, при условии исполнения 18 лет на момент завершения освоения программы обучения.

Режим занятий

25 недель (1 раз в неделю по 2 академических часа) и самостоятельная работа.

Продолжительность занятия (1 академический час) – 45 минут.

Еженедельное количество и продолжительность учебных занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий регулируется требованиями СанПиН, а также объемом учебного времени, отводимого по программе в соответствии с учебным планом.

1.2. Цели и задачи программы

Цель: получение профессиональной компетенции в области создания визуальных эффектов и анимированных компьютерных моделей для анимационного кино.

Задачи:

Образовательные:

- знать принципы работы мультипликационного станка;
- знать техники перекладки законтурованных рисунков под съёмочным аппаратом.
- знать съёмочную технику разной сложности.

Развивающие:

- развитие мыслительной активности путём анализа и решения технических задач, познавательных интересов, памяти, технического и инженерного мышления, коммуникативных способностей.

Воспитательные:

- воспитание хорошего эстетического вкуса для повышения культурного уровня обучающихся;
- воспитание толерантности и принятия творческих идей других обучающихся при реализации проектов.

1.3. Планируемые результаты

Вид деятельности - Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

Профессиональные компетенции

ПК 1.1. Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

Практический опыт:

- определение перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;
- сбор информации и примеров, необходимых для разработки и реализации художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;
- разработка проектов художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- адаптация ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- разработка технической документации и обучающих материалов по работе с реализованными художественно-техническими решениями для создания визуальных эффектов;

- подготовка художественно-технического решения для повторного использования при работе над аналогичными визуальными эффектами в анимационном кино и компьютерной графике;

ПК 1.2. Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

Практический опыт:

- внесение изменений и дополнений в визуально-техническое решение в соответствии с рекомендациями, поступившими от специалистов, участвующих в производстве визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;

- предварительная сборка элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта;

- настройка параметров визуализации эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;

- визуализация проекта эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения;

- подготовка и передача визуального эффекта в подразделение визуализации и/или композитинга.

умения:

- использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- применять языки программирования и языки написания сценариев для ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- использовать специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

- вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства выполняемого визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;

- осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике.

знания:

- производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- физические, химические и математические причины возникновения природных явлений;

- математические модели физических, химических и математических процессов возникновения и протекания природных явлений, их аналогов в программной среде;

- основы программирования, используемые для выполнения задач по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;

- программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером;

- технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики);

- инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике;

- основы композиции, цвета и света.

1.4. Календарный учебный график

Начало учебного периода определяется Приказом директора Колледжа.

Количество учебных часов – 136

Каникулы – отсутствуют

Сроки итоговой аттестации – согласно учебному плану.

Форма итоговой аттестации – квалификационный экзамен

1.5. Учебный план

Наименование разделов, тем	Всего	Виды учебной нагрузки в часах		Формы контроля
		лекции	практические занятия	
Модуль 1. Основы моушн дизайна	38	12	26	текущий контроль
Промежуточная аттестация	2			Дифференцированный зачет
Модуль 2. Основы художественной графической анимации для производства анимационного кино	52	16	36	текущий контроль
Промежуточная аттестация	2			Дифференцированный зачет
Производственное обучение	36		36	зачет
Итоговая аттестация	6			Квалификационный экзамен
ИТОГО:	136	28	98	

1.6. Содержание

Наименование модулей, разделов и тем	Содержание обучения, наименование и тематика практик	Количество часов	Формируемые компетенции
Модуль 1. Основы моушн дизайна		38	
Тема 1.1. Анимация логотипа	<i>Содержание учебного материала</i>	12	ПК 1.1
	Виды анимационных логотипов	1	
	Технология разработки дизайна анимационного логотипа	2	
	Художественное качество итогового анимационного логотипа (рендера)	2	
	Практические занятия	7	
	Создание логотипа от концепции и эскиза до презентации логотипа	4	
	Работа над поиском оригинального стиля	3	
Тема 1.2. Рекламный ролик анимационного продукта	<i>Содержание учебного материала</i>	10	ПК 1.1
	Роль анимации в современной рекламе.	1	
	Технические особенности анимации в рекламе		
	Инструменты для создания рекламного анимационного ролика	1	
	Художественное качество итогового анимационного ролика (рендера)	1	
	Практические занятия	7	
	Изучение технологий применения анимационного ролика (рендера)	3	
	Разработка оригинального концепта рекламной продукции	4	
Тема 1.3. Подготовка к созданию анимационного кино	<i>Содержание учебного материала</i>	16	ПК 1.1
	Основы режиссуры и драматургии;	1	
	Разработка сюжета;	1	
	Дизайн и разработка персонажа;	1	
	Основы композиции и рисунка.	1	
	Практические занятия	12	
	Создание раскадровки;	4	
	Создание аниматика;	4	
	Создание дизайна персонажа.	4	

Промежуточная аттестация	Дифференцированный зачет	2	
Модуль 2. Основы художественной графической анимации для производства анимационного кино		52	
Тема 2.1. Знакомство с программным софтом для компьютерной анимации	<i>Содержание учебного материала</i>	16	ПК 1.2
	Функционал программ Adobe Flash, ToonBoom, Adobe After Effects	2	
	Практические занятия	14	
	Изучение программ Adobe Flash, Toon Boom, Adobe After Effects	6	
	Применение различных форм литературного оформления будущего фильма	8	
Тема 2.2. Техника рисованной анимации	<i>Содержание учебного материала</i>	8	ПК 1.2
	Материалы, виды и стили;	1	
	Основы компьютерной графики;	2	
	Законы движения в классической анимации	1	
	Практические занятия	4	
	Задания на отработку принципов анимации на практике (анимация прыгающего мячика)	2	
Съемка анимационных проб в различных техниках и с различными материалами.	2		
Тема 2.3. Техника перекладки	<i>Содержание учебного материала</i>	8	ПК 1.2
	Техника перекладки в анимации.	1	
	Выразительные возможности коллажа.	1	
	Создание марионеточного персонажа.	1	
	Практические занятия	5	
	Разработка персонажа (марионетки) и фоновой части фильма.	2	
Создание декораций.	1		
Разработка персонажей и объектов с использованием компьютерного софта.	2		
Тема 2.4. Монтаж	<i>Содержание учебного материала</i>	12	ПК 1.2
	Основы и виды монтажа. Его значение в создании фильма.	1	

	Процесс производства рекламного видеоролика с использованием 2D-анимации.	1	
	Процесс производства гибридного рекламного видеоролика	1	
	Работа со звуком, синхронизация анимационных сцен со звуком		
	Практические занятия	8	
	Разработка различных вариантов экранного повествования.	2	
	Изучение принципов создания проектов и их монтажа в различных компьютерных программах.	2	
	Работа со специальными эффектами при создании прикладной, рекламной и промышленной анимации.	2	
	Создание 2-D эффектов	2	
Тема 2.5. Анимационная графика	<i>Содержание учебного материала</i>	8	ПК 1.1, ПК 1.2
	Инструменты анимационной инфографики	1	
	Художественное качество итогового инфографического анимационного продукта (рендера)	1	
	Технологии применения анимационной инфографики (рендера).	1	
	Практические занятия	5	
	Разработка эскизов инфографического дизайна.		
Промежуточная аттестация	Дифференцированный зачет	2	ПК 1.1, ПК 1.2
Производственное обучение		36	ПК 1.1, ПК 1.2
Итоговая аттестация		6	ПК 1.1, ПК 1.2
	ИТОГО:	136	

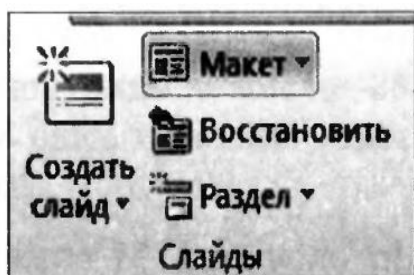
Производственное обучение

Производственное обучение направлено на приобретение практического опыта и формирование профессиональных компетенций. Проводится как в организациях города, так и в образовательной организации

Виды работ на производственном обучении - **Создание анимации «Подводный мир»**

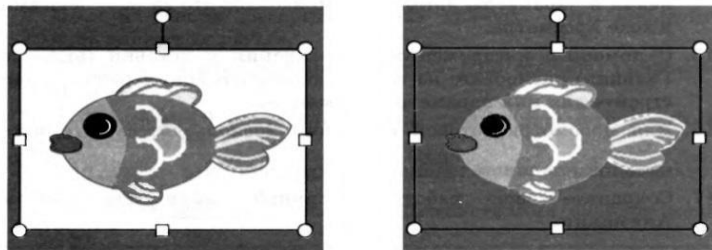
Этапы работы

1. Запустите программу Paint.
2. Задайте рабочую область шириной 25 см и высотой 20 см. Примените инструмент Заливка для создания синего фона.
3. Изобразите в нижней части рабочей области несколько камней (инструмент Овал) и морских водорослей (инструмент Карандаш). Воспользуйтесь инструментом Заливка для их закраски.
4. Сохраните рисунок в личной папке под именем Фон.
5. Выполните команду: Создать основное меню программы Paint. Задайте рабочую область шириной 5 см и высотой 3 см и нарисуйте в ней рыбку. Сохраните рисунок в личной папке под именем Рыбка. Затем на новом листе нарисуйте осьминога и сохраните рисунок в личной папке под именем осьминог.
6. Запустите программу PowerPoint (Пуск—Все программы- Microsoft Office—PowerPoint).
7. На вкладке Главная в группе Слайды щёлкните мышью на кнопке Макет. Выберите Пустой слайд (щёлкните на макете пустого слайда).



8. Вставьте на пустой слайд рисунок Фон, созданный в программе Paint. Для этого выполните команду Вставка-Рисунок (вкладка Вставка), найдите нужный файл в личной папке, выделите его и щёлкните на кнопке Вставить. Фоновый рисунок появится в рабочем поле (на слайде) программы PowerPoint.
9. На этот же слайд поместите изображения рыбки (файл Рыбка в личной папке) и осьминога (файл осьминог в личной папке).
10. Рыбка и осьминог появились на экране, на белом фоне (в белых прямоугольниках). Для того чтобы сделать фон прозрачным, выделите рыбку,

щёлкнув на её изображении, — вокруг рыбки должна появиться рамка с маркерами.



Выполните команду **Формат-Цвет-Установить прозрачный цвет**. Выделите изображение осьминога и сделайте окружающий его фон прозрачным.



11. Выделите рыбку. Перейдите на вкладку **Анимация**. В группе **Расширенная анимация** выберите **Добавить анимацию**. В раскрывшемся списке в группе **Пути перемещения** выберите **Пользовательский путь**. Изобразите произвольную траекторию перемещения рыбки.

12. Задайте траекторию перемещения осьминога.

13. Для просмотра анимации воспользуйтесь кнопкой **Просмотр** на вкладке **Анимация**.

14. После завершения просмотра выделите один из объектов анимации и изучите возможности настройки анимации в группе **Время показа слайдов**. По своему усмотрению внесите изменения в параметры анимации. Понаблюдайте за изменениями в ходе просмотра.

15. С помощью инструментов копирования и вставки (вкладка **Главная**) разместите на слайде несколько копий рыбки и настройте для них параметры анимации.

16. Для просмотра готовой анимации воспользуйтесь функциональной клавишей **F5**.

17. Сохраните свою работу в личной папке под именем **Анимация**.

2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 Материально-технические условия

Реализация программы профессионального обучения осуществляется в информационных технологий.

Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- персональные компьютеры для обучающихся;
- проектор, экран;
- маркерная доска;
- рабочее место преподавателя – АРМ преподавателя;
- принтер.

При освоении программы проводится производственное обучение.

2.2. Учебно-методические условия

По программе профессионального обучения разработана учебно-методическая документация:

- программа обучения (учебный план, содержание);
- оценочные материалы;
- методические материалы.

Методы обучения

На занятиях используются следующие методы обучения:

- словесные (рассказ, объяснение, беседа);
- практические (задания для выполнения на практических занятиях);
- наглядные (иллюстрация, демонстрация, видеопказы).

Дидактические принципы при обучении обучающихся

Принцип процесса обучения – это руководящие идеи нормативного требования к организации процесса обучения. Используемые принципы на занятиях в творческом объединении:

- Принцип наглядности;
- Принцип доступности;
- Принцип соединения обучения и воспитания с трудовой деятельностью;
- Принцип обучения и воспитания в коллективе;
- Принцип управления деятельностью обучающихся.

Дидактические единицы обучения

№ п/п	Наименование дидактической единицы	Содержание дидактической единицы
1	Анимация	Метод, при котором фигуры за счет изменения на каждом отдельном кадре, создают иллюзию движущегося объекта.
2	Логотип	Изображение, эмблема или символика, используемый для идентификации деятельности
3	Рекламный анимационный ролик	Короткий видеосюжет, в котором фон, персонажи и другие детали выдуманы и нарисованы. Он может быть использован на телевидении, во время презентаций бизнес-проектов, в сфере образования и культуры, для рекламы товаров и услуг.
4	Аниматик	Анимированная раскадровка, то есть серия статических картинок, показанных последовательно, одна за другой. Картинки, как правило, представляют собой ключевые кадры анимационного ролика, выполненные в упрощенной графике.
5	Сценарий	Сюжетная схема, по которой создаётся некоторое действие (спектакль, фильм, мультфильм)
6	Техника Stop motion	Это техника покадровой съемки, где каждое изменение объекта запечатлется посредством фотографии на отдельном кадре
7	Техника рисованной анимации	Техника изготовления последовательного ряда картинок, изображающих очередную фазу движения нарисованного объекта.
8	Техника перекладки	Нарисованный на картоне или бумаге объект вырезается и перекладываются от кадра к кадру по принципу движения марионетки.
9	Техника кукольной анимации	Техника анимации, где объемное изображение создается за счет покадровой съемки кукол-актеров на макет-сцене.
10	Анимационная графика	Визуальное оформление, которое оживляет статическое изображение
11	Анимационный персонаж	Это созданный персонаж, который обладает возможностью двигаться, говорить, то есть имеет все человеческие возможности, но также может выполнять любые придуманные функции
12	Дизайн	Это художественное конструирование, проектирование объекта, который будет сочетать в себе функционал и эстетику
13	Графический дизайн	Разработка визуальных коммуникаций – передача информации посредством визуального языка, комбинация типографики и изобразительного искусства
14	Компьютерная графика	Область деятельности, где для создания изображений и визуальной информации используются компьютерные технологии
15	Инфографика	Графический способ подачи информации, цель которого донести информацию кратко быстро и понятно, для этого используются простые графические рисунки, символы и обозначения
16	Композиция	Совокупность частей или элементов объекта формирующих его целостность за счет органичной расстановки

17	Колористика	Наука о цвете, которая занимается изучением его природы, характеристик значений, цветовых сочетаний и гармоний, а так же символики цвета и культурных особенностей
18	Режиссура	Создание, разработка и реализация общей концепции медиа продукции (кино, анимация, реклама)
19	Монтаж	Композиционное построение отдельных медиа элементов (видео или кадры) в общее смысловое целостное, с целью создать органичное и понятное произведение
20	Раскадровка	Последовательность схематично нарисованных кадров служащих графическим планом для будущего ролика

Технологии обучения. Приёмы и методы организации образовательной деятельности

В процессе обучения широко применяются различные формы организации коллективной познавательной деятельности, как фронтальные, так и групповые.

Организация образовательного процесса в условиях **электронного обучения с использованием дистанционных технологий** выстраивается в соответствии с учебным планом, сформированных в группы обучающихся являющихся основным составом объединения, а также индивидуально для обучающихся, не имеющих технической и иной возможности для освоения программы в электронной форме.

В ходе образовательного процесса могут применяться следующие формы и виды образовательной деятельности:

- видеолекции (офлайн: ссылки на Интернет-ресурсы; онлайн: с использованием свободно распространяемых сред для проведения вебинаров);

- видеоконференции, форумы, (онлайн - с использованием свободно распространяемых сред для проведения вебинаров (Яндекс. Телемост, Zoom, Webex и др.);

- онлайн - практические занятия на базе свободно распространяемых сред для проведения вебинаров);

- чат (проведение вебинара с использованием свободно распространяемых сред (Webex и др.);

- видео-консультирование, в том числе в форме вебинаров, очный или дистанционный прием итогового теста, в том числе в форме вебинара; дистанционные конкурсы, фестивали, мастер-классы; веб-занятия, электронные экскурсии, телеконференции.

- контроль результатов обучения (офлайн – выполнение и проверка заданий, замечания и комментарии по ним, тестирование, опросы, онлайн – проведение опросов может осуществляться посредством видеоконференцсвязи).

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Занятия проводятся парами по 2 академических часа с 10 мин перерывом между ними. Все учебные занятия являются комбинированными (теория, проверка выполненных работ и практика – выполнение задания обучающимися по заданию преподавателя), кроме последнего.

2.3 Информационные условия

Литература:

1. Brush 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. Базан Лацкано, 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.

Дополнительная литература

1. Алексеев, А.Г.Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — М. : Издательство Юрайт, 2019 ; Кемерово : Изд-во КемГИК. — 90 с.
2. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. – М.: Искусство, 1980. – 240 с.
3. Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. –М. : ВГИК, 1999. – 262 с.

4. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин. : ЭстиРаамат, 2000. – 87 с.
5. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. –М. : Красная площадь, 2008. – 630 с.
6. Розенталь А.И. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес. –М. : Триумф, 1996. – 120 с.
7. Тарковский А.А. Уроки режиссуры. –М. : Искусство, 1993. – 134 с.
8. Феллини Ф. Деталь фильм. –М. : Искусство, 1984. – 450 с.
9. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. –М. : Гаятри, 2008. – 570 с.
10. Чаплин Ч.С. О себе и своем творчестве. –М. : Искусство, 1990. – 280 с.
11. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с.
12. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения. –М. : Искусство, 1964-71. – 840 с.

2.4. Кадровое обеспечение

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение:

Наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю обучения.

Опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере необходим.

2.5. Финансовые условия

Обучение по программе осуществляется на основании договоров об оказании платных образовательных услуг в соответствии с Положением о платных образовательных услугах в АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия» и Положением об организации образовательного процесса по дополнительным общеобразовательным программам, основным образовательным программам профессионального обучения и дополнительным профессиональным программам в АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия».

3 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Контроль и оценка результатов освоения содержания программы осуществляется преподавателем в процессе текущего контроля знаний, промежуточной аттестации, а также во время итогового контроля.

3.1. Текущий контроль знаний

Текущий контроль знаний осуществляется преподавателем на учебных занятиях в следующих формах: тестирование, устный (фронтальный) опрос, письменный (индивидуальный) опрос, проверка выполнения заданий на практических занятиях.

Тест по теме 1.1.

1. Выберите названия российских мультипликационных студий.

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| А. «Мельница» | Б. «Walt Disney Pictures» |
| В. «Пилот» | В. «20th CenturyFox» |
| Г. «Межрабпомфильм» | Д. «Мастер-фильм» |

2. Кого можно отнести к основателям кинематографа?

- | | |
|--------------------|--------------------|
| А. Луи Люмьер | Б. Огюст Люмьер |
| В. Якоб Гримм | Г. Братья Лизюковы |
| Д. Вильгельм Гримм | |

3. Кадры - это

А. Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.

Б. Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.

В. Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.

Г. Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

4. Отметьте, верно ли утверждение или нет.

А. Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.

Б. Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.

В. Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.

Г. Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.

Д. Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.

Е. Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

5. Допишите даты к событиям:

А. _____ Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.

Б. _____ Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.

В. _____ День рождения рисованной мультипликации.

Г. _____ Возникновение советской графической мультипликации.

Д. _____ Основание студии «Союзмультфильм».

Устный опрос по теме 1.3.

1. Опишите порядок этапов производства 2D-фильма.
2. Раскадровка. Композиция и структура кадров.
3. Частота кадров, формат кадров.
4. Постановка экрана.
5. Композиция кадра и выразительность композиции.
6. Перечислите категории анимации.
7. Опишите принципы полной анимации. Приведите примеры.
8. Опишите принципы ограниченной анимации. Приведите примеры.
9. Ключевые позы.
10. Тайминг. Основные принципы тайминга.
11. Тактовые листы. Принципы их заполнения.
12. X-листы. Принципы их заполнения.
13. Промежуточная анимация.
14. Тайминг анимации предметов, подброшенных в воздух.
15. Тайминг анимации вращения предметов, в том числе асимметричных.
16. Тайминг анимации вращения одушевленных объектов.
17. Сила, передаваемая через гибкие шарниры.
18. Сила, передаваемая через шарнирные суставы.
19. Пространственное распределение фаз.
20. Пространственное размещение фаз.
21. Расчет анимации быстрого движения.

22. Действие персонажа и его подготовка.
23. Вход и выход персонажа из статики.
24. Циклы. Цикл ходьбы. Его разновидности.
25. Циклы. Цикл бега. Его разновидности.
26. Циклы. Примеры циклов.
27. Анимация мимики и речи.

Устный опрос по теме 2.1.

1. Возможности программ компьютерной 2D-анимации.
2. Назначение программы Adobe Flash.
3. Технологии компьютерной анимации, реализованные в Adobe Flash.
4. Понятие «виртуальная камера» в Adobe Flash. Принципы ее работы.
5. Движения камеры: панорамирование и наезд.
6. Применение камеры для развития сюжета.
7. Применение камеры для создания эффекта глубины.
8. Способы применения камеры для экономии на анимации.
9. Понятие «вводный кадр» и его назначение.
10. Эффекты виртуальной камеры в Adobe Flash.
11. Работа со слоями в Adobe Flash.

Устный (фронтальный) опрос по теме 2.3

1. Что такое кадр?
2. Что представляет собой кадр в анимации? Как выделить кадр?
3. В чем заключается покадровая анимация?
4. Как заставить фильм играть быстрее?
5. Какие кадры называют ключевыми?
6. Какая частота кадров используется в кино?

Письменный (индивидуальный) опрос по теме 2.5.

Вариант 1

1. Какие графические объекты существуют?
2. Какими инструментами работают с графическими объектами?
3. Какие принципы работы с графическими объектами Вы знаете?

Вариант 2

1. Что такое библиотека?
2. Как происходит редактирование символов?
3. Как создаются символы?

Вариант 3

1. Как создается покадровая анимация?
2. Какие виды анимации Вы знаете?
3. Как создается расчетная анимация?

Вариант 4

1. Что такое каркасная анимация?
2. Что такое анимация формы?
3. Что такое редактор движения?

Вариант 5

1. Что такое кнопка во Flash?
2. Как организуется интерактивное взаимодействие?
3. Что такое слушатель событий?

Вариант 6

1. Какие виды синхронизации звука есть во Flash?
2. Какие форматы звука поддерживает Flash?
3. Как происходит добавление звука на сцену?

Вариант 7

1. Какие виды компонентов есть во Flash?
2. Как добавляется компонент на сцену?
3. Как происходит настройка свойств компонентов?

Вариант 8

1. Как происходит загрузка содержимого в ролик?
2. Как управлять содержимым?
3. Какие типы воспроизведения содержимого есть во Flash?

Вариант 9

1. Что такое событие во Flash?
2. Что такое функция-обработчик события?
3. Какие типы событий бывают?

3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится после изучения каждого модуля.
Форма промежуточной аттестации – **дифференцированный зачет.**

Критерии оценивания:

«отлично» - полный ответ

«хорошо» - незначительные ошибки в ответе

«удовлетворительно» - неполный ответ

«неудовлетворительно» - нет ответа

Вопросы к дифференцированному зачету

Модуль 1. Основы моушен-дизайна

1. Виды анимационных логотипов.
2. Технология разработки дизайна анимационного логотипа.
3. Художественное качество итогового анимационного логотипа (рендера).
4. Практические технологии применения анимационного логотипа.
5. Роль анимации в современной рекламе.
6. Технические особенности анимации в рекламе.
7. Инструменты для создания рекламного анимационного ролика.
8. Художественное качество итогового анимационного ролика(рендера).
9. Практические технологии применения анимационного ролика (рендера).
10. Основы режиссуры и драматургии.
11. Разработка сюжета.
12. Дизайн и разработка персонажа;
13. Основы композиции и рисунка.
14. Создание раскадровки.
15. Создание аниматика.
- 16.Техника Stopmotion.
- 17.Техника рисованной анимации.
18. Техника перекладки.
19. Анимационные изображения.
20. Визуализация информации.
21. Инструменты анимационной инфографики.
22. Художественное качество итогового инфографического анимационного продукта(рендера).
23. Практические технологии применения анимационной инфографики (рендера).
23. Общая концепция оснастки анимационного персонажа.
24. Подготовка модели анимационного персонажа.
25. Художественное оформление анимационного персонажа.

26. Процесс производства рекламного видеоролика с использованием 2D-анимации.

Модуль 2. Основы художественной графической анимации для производства анимационного кино

Задание 1. *Укажите правильный вариант ответа*

Какой вид анимации следует использовать, если необходимо реализовать полет пчелы от цветка к цветку?

1. покадровая анимация;
2. анимация движения;
3. анимация формы.

Задание 2. *Установите соответствие*

1	Ключевой кадр	А	<i>не применяется к экземплярам символов</i>
2	Библиотека	Б	<i>применима только для экземпляров библиотечных образцов (символов)</i>
3	Символ	В	<i>служит для хранения объектов многоразового использования</i>
4	Анимация движения	Г	<i>изменения в нём производятся автором анимации, он используется в качестве опорного для генерации промежуточных кадров</i>
5	Анимация формы	Д	<i>объект, помещенный в библиотеку</i>

Задание 3. *Укажите правильный вариант ответа*

У вас нарисовано две фигуры прямоугольник и квадрат на разных слоях. Можете ли вы задать им анимацию движения?

1. Нет
2. Да
3. Да, если они занесены в библиотеку как символы.
4. Нет, даже если они занесены в библиотеку как символы.

Задание 4. *Расположите в правильном порядке команды алгоритма создания анимации формы:*

1. Выделить на шкале кадр, который будет последним, преобразовать его в ключевой;
2. Нарисовать на отдельном слое объект, который будет изменять форму;
3. Выделить любой промежуточный кадр и произвести автозаполнение промежуточных кадров;
4. На последнем кадре изменить форму объекта;
5. Сохранить проект с расширением *.fla.

3.3. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится в форме квалификационного экзамена., который включает в себя практическую квалификационную работу (выполнение практического задания) и проверку теоретических знаний (тест).

Перечень практических заданий

1. Фотомонтаж: Смонтировать на пейзажной фотографии несколько объектов (фигур людей, животных, небесных светил). Сделать надпись, имитирующую дату, проставляемую фотоаппаратом.

2. Фотомонтаж: портрет + головной убор. Далее изображение преобразовать в дуотон в стиле старой выцветшей фотографии. Добавить обгоревший край.

3. Преобразовать черно-белое изображение здания в цветное. Добавить солнечные блики на стеклах и крыше.

4. Преобразовать цветное изображение в изображение в стиле старинной раскрашенной фотографии. Добавить фигурно вырезанные края.

5. Фотомонтаж: люди + здания. Преобразовать цветное изображение в изображение в черно-белое (градации серого). Добавить царапины. Сделать задний фон слегка размытым. 6. Используя изображения человека создать вокруг него сияющий ореол.

7. Используя любое изображение создать эффект его отражения от гладкого кафельного пола.

8. Преобразовать фотореалистическое изображение здания, добавив в верхней части здания разноцветную подсветку, в нижней части здания неоновую вывеску.

9. Преобразовать фотореалистическое изображение в изображения различных художественных стилей: рисунок углем, карандашный рисунок, рисунок маслом и акварелью, литографию.

10. Цветное изображение преобразовать в черно-белое (градации серого). Добавить эффект зернистости пленки. Добавить надпись, имитирующую надпись чернилами.

11. Отсканировать старую фотографию и отретушировать ее. Устранить разрывы и царапины. Очистить артефакты.

12. Используя изображения спортсмена добиться эффекта большой выдержки. Движение спортсмена должны быть размыты, а задний фон четок.

13. Используя фотографию леса, добиться эффекта попадания луча света в объектив фотоаппарата.

14. Подготовить ряд элементов сайта: кнопок, полос и т. д. При этом использовать настройки слоя для задания объема элементов и тени.

15. Используя фильтры подготовить ряд изображений для анимационной картинке, имитирующей пробегание волн по изображению.

16. Используя фильтры подготовить ряд изображений для анимационной картинке, имитирующей скручивание и раскручивание изображения.

17. Используя фильтры подготовить ряд изображений для анимационной картинке, имитирующей пробегание солнечных бликов.

18. Используя фильтры подготовить ряд изображений для анимационной картинке, имитирующей пробегание ряби по изображению.

19. Использую комбинированное выделение и градиентные заливки создать автопортрет в стиле художников кубистов.

Критерии оценки практических заданий

Оценка «отлично» ставится, если задание полностью выполнено, правильно и аккуратно оформлено, правильно отобран материал, грамотно сформулированы необходимые аргументы и сделаны соответствующие выводы.

Оценка «хорошо» ставится, если имеются небольшие несоответствия, недочеты в оформлении, выполненное задание соответствует не всем предъявляемым к ней требованиям.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если имеется много замечаний по содержанию выполненного задания, оформление задания соответствует не всем предъявляемым к нему требованиям.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание не выполнено, или задание выполнено, но не соответствует поставленной задаче.

Тест для квалификационного экзамена

1. Пиксель является
 - а. Основой растровой графики +
 - б. Основой векторной графики
 - в. Основой фрактальной графики
 - г. Основой трёхмерной графики
2. При изменении размеров растрового изображения
 - а. качество остаётся неизменным
 - б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
 - в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
 - г. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным
3. К устройствам ввода информации относятся:
 - а. мышь клавиатуру экраны
 - б. клавиатуру принтер колонки в. сканер клавиатура мышь +
 - г. Колонки сканер клавиатура

4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB
- а. чёрный синий красный
 - б. жёлтый розовый голубой
 - в. красный зелёный голубой +
 - г. розовый голубой белый
5. Интерполяция - это
- а. разлохмачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
 - б. программа для работы с фрактальными редакторами
 - в. инструмент в Photoshop
 - г. нахождение неизвестных промежуточных значений некоторой функции, по имеющемуся дискретному набору её известных значений, определенным способом.
6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является
- а. курсор
 - б. символ
 - в. линия
 - г. пиксель +
7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода
- а. Принтер +
 - б. сканер
 - в. дисплей монитора +
 - г. клавиатура
 - д. мышь
 - е. колонки +
8. Наименьший элемент фрактальной графики
- а. пиксель
 - б. вектор
 - в. точка
 - г. фрактал +
9. К какому виду графики относится данный рисунок
- а. фрактальной
 - б. растровой +
 - в. векторной
 - г. ко всем выше перечисленным
10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой
- а. Компас3Д +
 - б. Photoshop
 - в. Corel Draw +
 - г. Blender
 - д. Picasa
 - е. Gimp
11. При изменении размеров векторной графики его качество
- а. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным
 - б. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.
 - в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
 - г. качество остаётся неизменным +
12. Чем больше разрешение, тем изображение
- а. качественнее +
 - б. светлее
 - в. темнее
 - г. не меняется
13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков
- а. растровой графики +
 - б. векторной графики
 - в. фрактальной графики
 - г. масляной графики
14. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая б. векторная в. трёхмерная г. фрактальная +
15. Недостатки трёхмерной графики
- а. малый размер сохранённого файла
- б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +
16. К достоинствам Ламповых мониторов относится
- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость
17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести
- а. громоздкость б. излучение
- в. узкий угол обзора г. широкий угол обзора
18. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?
- а. exe б. doc в. bmp + г. com
19. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется
- а. видеопамять; б. видеоадаптер;
- в. растр; + г. дисплейный процессор;
20. Графический редактор Paint находится в группе программ
- а. утилиты б. стандартные + в. Microsoft Office
21. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint
- а. векторная б. фрактальная в. растровая + г. трёхмерная
22. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет
- а. пиксель б. формат + в. графика г. гифка
23. С помощью растрового редактора можно:
- а. Создать коллаж + б. улучшить яркость +
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии + г. печатать текст
- д. выполнять расчёт
24. Для ввода изображения в компьютер используются
- а. принтер б. сканер + в. диктофон г. цифровой микрофон
25. Графический редактор это
- а. устройство для создания и редактирования рисунков
- б. устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документов
- г. программа для создания и редактирования рисунков +
26. Графическим объектом НЕ является
- а. чертёж б. текст письма + в. рисунок г. схема

27. Растровым графическим редактором НЕ является
а. GIMP б. Paint в. Corel draw + г. Photoshop
28. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...
а. 10-15 раз + б. 100раз в. ни разу г. 2-3 раза
29. В модели CMYK используется
а. красный, голубой, желтый, синий
б. голубой, пурпурный, желтый, черный +
в. голубой, пурпурный, желтый, белый
г. красный, зеленый, синий, черный
30. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
а. красный + б. чёрный в. голубой г. зелёный
31. В каких единицах измеряют разрешающую способность печатающего устройства...
а. ppi б. dpi в. spi д. lpi
32. При нанесении размера прямолинейного отрезка размерную линию проводят...
а. параллельно этому отрезку, а выносные линии – перпендикулярно размерным линиям;
б. параллельно этому отрезку с разрывом для нанесения размерных чисел, а выносные линии параллельно между собой с наклоном относительно размерной линии;
в. в виде дуги, охватывающей измеряемый отрезок без выносных линий;
д. произвольно в зависимости от наличия свободного места на чертеже и положения выносных линий.
33. Основное достоинство растровой графики – это ...
а. некоторое подобие частей её объектов целому;
б. лёгкость масштабирования и малый размер файла;
в. высокая фотореалистичность изображения;
д. малый размер файла.
34. Какие базовые цвета у аддитивной цветовой модели...
а. красный, зеленый, синий; б. любые три цвета;
в. голубой, пурпурный, желтый; д. красный, зеленый, чёрный.
35. Спецификация составляется на отдельных листах формата...
а. A4; б. A1; в. A2; д. A3.
36. Полилиния – это ...
а. пучок ломаных линий, параллельных друг другу;
б. сплайн;

- с. вспомогательная линия построений;
 - d. объект векторной графики, состоящий из одного или нескольких связанных прямолинейных и дуговых сегментов.
37. Какой универсальный формат применяют для обмена данными по сетям, между платформами и приложениями...
- a. TIFF; b. PDF; c. JPEG; d. EPS .
38. Какой графический формат с высокой степенью сжатия обеспечивает приемлемое качество изображения...
- a. WMF; b. PDF; c. EPS; d. JPEG.
39. Одной из основных функций графического редактора является:
- а) масштабирование изображений;
 - б) хранение кода изображения;
 - в) создание изображений;
 - г) просмотр и вывод содержимого видеопамяти.
40. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
- а) точка (пиксель); б) объект (прямоугольник, круг и т.д.);
 - в) палитра цветов; г) знакоместо (символ).
41. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:
- а) видеопамять; б) видеоадаптер;
 - в) растр; г) дисплейный процессор.
42. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:
- а) фрактальной; б) растровой;
 - в) векторной; г) прямолинейной.
43. Пиксель на экране дисплея представляет собой:
- а) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
 - б) двоичный код графической информации;
 - в) электронный луч;
 - г) совокупность зерен люминофора.
44. Видеоконтроллер – это:
- а) дисплейный процессор;
 - б) программа, распределяющая ресурсы видеопамяти;
 - в) электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
 - г) устройство, управляющее работой графического дисплея.

45. Цвет точки на экране дисплея с 16-цветной палитрой формируется из сигналов:
- а) красного, зеленого и синего;
 - б) красного, зеленого, синего и яркости;
 - в) желтого, зеленого, синего и красного;
 - г) желтого, синего, красного и яркости.
46. Какой способ представления графической информации экономичнее по использованию памяти:
- а) растровый;
 - б) векторный.
47. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
- а) полный набор графических примитивов графического редактора;
 - б) среду графического редактора;
 - в) перечень режимов работы графического редактора;
 - г) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.
48. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:
- а) символ;
 - б) зерно люминофора;
 - в) пиксель;
 - г) растр.
49. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков: а) векторной графики; б) растровой графики.
50. Видеопамять – это:
- а) электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
 - б) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
 - в) устройство, управляющее работой графического дисплея;
 - г) часть оперативного запоминающего устройства.
51. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
- а) прямолинейной;
 - б) фрактальной;
 - в) векторной;
 - г) растровой.
52. Какие устройства входят в состав графического адаптера?
- а) дисплейный процессор и видеопамять;
 - б) дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;
 - в) дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;
 - г) магистраль, дисплейный процессор и видеопамять.
53. Примитивами в графическом редакторе называют:
- а) среду графического редактора;

б) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;

в) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;

г) режимы работы графического редактора.

54. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?

а) exe; б) doc; в) bmp; г) com

Критерии оценки теста

Правильный ответ на каждый вопрос оценивается в 1 балл.

Общее количество правильных ответов - 54

отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
100-90%	89-75%	74-60%	59 и менее %
54-49	48-40	39-32	31 и менее

Условия присвоения квалификации

Выполненные этапы квалификационного экзамена оцениваются по пятибальной системе.

Максимальное количество баллов, которые может получить обучающийся – 10, минимальное – 6.

При получении обучающимся от 8 до 10 баллов присваивается квалификация «Съемщик мультипликационных проб» **3 разряда.**

При получении обучающимся от 6 до 8 баллов присваивается квалификация «Съемщик мультипликационных проб» **2 разряда.**

Документ

После успешного прохождения итоговой аттестации выдается документ о квалификации (свидетельство о профессии рабочего, должности служащего)

4 ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПРОГРАММЫ

Воспитательная работа с обучающимися по основной программе профессионального обучения направлена на выполнение задач, указанных в п.1.2. настоящей программы.

Реализация воспитательной работы с обучающимися проходит как во время учебного процесса, так и во внеучебное время (посещение обучающимися мероприятий Колледжа). Воспитание наряду с обучением является неотъемлемой частью педагогического процесса.

Целью воспитательной работы с обучающимися является всестороннее развитие социализированной личности, обладающей социальной активностью и качествами гражданина Российской Федерации.

ОСНОВНЫЕ ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

В соответствии с указами Президента Российской Федерации объявлены:

2022–2031 – Десятилетие науки и технологий в Российской Федерации
(Указ от 25.04.2022);

2018–2027 – Десятилетие детства в России (Указ от 29.05.2017);

2023 – Год педагога и наставника.

Таблица 4.1 – Знаменательные события года

месяц	тематика
сентябрь	15 сентября – день рождения Гринпис
	27 сентября - Всемирный день туризма
октябрь	5 октября – день Учителя
	15 октября – день математики
	16 октября - День отца в России
ноябрь	4 ноября - День народного единства
	13 ноября - Всемирный день доброты
	16 ноября - Международный день толерантности
	27 ноября – День матери
декабрь	31 декабря – Новый год
январь	27 января - День снятия блокады Ленинграда
	27 января - День освобождения Красной армией крупнейшего "лагеря смерти" Аушвиц-Биркенау (Освенцима) - День памяти жертв Холокоста
февраль	21 февраля - Международный день родного языка
март	8 марта - Международный женский день
	18 марта - День воссоединения Крыма с Россией
	27 марта - Всемирный день театра
апрель	12 апреля - День космонавтики
май	1 мая - Праздник весны и труда
	9 мая – День Победы
	18 мая - Международный день музеев

Инструкция по технике безопасности на занятиях

1. Общие требования безопасности

1.1. К занятиям допускаются обучающиеся, прошедшие инструктаж по технике безопасности и не имеющие медицинских противопоказаний для занятий данным видом деятельности.

1.2. Опасными факторами на занятиях являются:

– физические: возможное возникновение травм при работе с ножницами, клеем, электронным оборудованием; опасное напряжение в электрической сети;

- электрические: технические средства обучения (ТСО);

– химические: пыль.

1.3. Обучающиеся должны заниматься в легкой одежде, в обуви без каблуков. Внешний вид одежды должен быть чистым и опрятным.

1.4. При нахождении на занятии учащиеся обязаны соблюдать Правила поведения учащихся, правила пожарной безопасности.

1.5. О каждом несчастном случае учащиеся обязаны немедленно сообщить преподавателю.

1.6. Обучающиеся, допустившие невыполнение или нарушение настоящей инструкции, привлекаются к ответственности в соответствии с п.б «Ответственность обучающихся за несоблюдение правил поведения».

2. Требования безопасности перед началом занятий

2.1. Внимательно выслушать инструктаж педагога о порядке проведения занятия и соблюдении правил техники безопасности.

2.2. Обо всех замеченных нарушениях, неисправностях и поломках немедленно сообщить преподавателю.

2.3. Запрещается приступать к работе в случае обнаружения несоответствия рабочего места установленным в данном разделе требованиям, а также при невозможности выполнить указанные в данном разделе подготовительные к работе действия.

3. Требования безопасности во время занятий

3.1. Во время занятия обучающиеся обязаны:

– соблюдать настоящую инструкцию;

– соблюдать правила поведения, дисциплину, установленные режимы занятий и отдыха;

– выполнять все действия только по указанию преподавателя; внимательно слушать все объяснения, предупреждения и указания преподавателя;

3.2. Обучающимся запрещается:

- покидать кабинет без разрешения педагога;
- приносить на занятия любые предметы, за исключением тех, которые необходимы в процессе работы;
- без разрешения преподавателя подходить к имеющемуся в кабинете оборудованию и пользоваться им (самостоятельно включать оборудование и приспособления в электрическую сеть и выключать их из сети);
- употреблять пищу и жевать жевательные резинки;
- отвлекаться и отвлекать других во время выполнения практических упражнений.

3.3. Обо всех неполадках в работе оборудования и приспособлений необходимо ставить в известность преподавателя.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях

4.1. При плохом самочувствии прекратить занятия и сообщить об этом преподавателю.

4.2. При обнаружении неисправности в работе оборудования и (или) приспособлений немедленно прекратить занятия и сообщить об этом преподавателю, далее действовать в соответствии с его указаниями.

4.3. При возникновении чрезвычайной ситуации (появлении посторонних запахов, задымлении, возгорании) немедленно сообщить преподавателю, действовать в соответствии с его указаниями.

4.4. При получении травмы немедленно сообщить о случившемся преподавателю.

5. Требования безопасности по окончании занятий

5.1. После окончания работы привести в порядок место занятий.

5.2. При обнаружении неисправности приспособлений, оборудования проинформировать об этом преподавателя.

5.3. С разрешения преподавателя организованно покинуть кабинет.

6. Заключительные положения

6.1. Проверка и пересмотр настоящей инструкции осуществляется не реже одного раза в пять лет.

6.2. Инструкция должна быть досрочно пересмотрена в следующих случаях:

- при изменении условий обучения;
- при внедрении новой техники и (или) технологий;
- по результатам анализа материалов расследования несчастных случаев.

6.3. Если в течение пяти лет со дня утверждения (введения в действие) настоящей инструкции условия обучения не изменяются, то ее действие продлевается на следующие пять лет.

6.4. Ответственность за своевременное внесение изменений и дополнений, а также пересмотр настоящей инструкции возлагается на преподавателя.