

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Романчук Иван Сергеевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.09.2024 16:05:24
Уникальный программный ключ:
6319edc2b582ffdacea443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

Приложение № 2 к рабочей
программе профессионального
модуля

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных современных технологий
Закрытая часть

Здания 1 – го типа

1. Работа над мультфильмом по заданному сюжету.
2. Переработка прототипов. Разработка персонажей.
3. Уточнение основных пропорций персонажей.
4. Определение предварительного рисунка "линейки персонажей"
5. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.
6. Выполнение эскизов в заданной технике, в полном размере.
7. Композиционное построение ключевых кадров.
8. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.
9. Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.
10. Разработка художественного оформления работы

Задания 2 – го типа

1. Разработайте план создания покадровой анимации
2. Создать в презентации анимационное движение Земли вокруг Солнца
3. Создать GIF-анимацию «Вращение Земли» из набора растровых GIF изображений, показывающих последовательные положения Земли
4. Создать flash-анимацию «последовательного преобразования синего квадрата в зеленый треугольник и красный круг.
5. Создать «бегущую строку».

Задание 3– го типа

Разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд.

1. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта
2. Выполнение раскадровки и эскизов
3. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы
4. Выпонение анимационных сцен.
5. Выполнение компановок к сценам.
6. Фазовка сцен
7. Выполнение фонов к сценам
8. Соединение сцен с фонами
9. Соединение всех сцен в общий проект
10. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов
11. Создание титров

Задание 4– го типа

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

1 Задание «Травинка». Разработка сцены и фона

2 Задание «Походка мелкой птицы». Разработка персонажа

3 Задание «Иноходцы». Разработка персонажа - иноходца (верблюд, жираф и т д)

4 Создание искр.

5 Растворение объекта.

6 Разбивание стекла.

7 Создание реалистичного меха.

8 Создание травы.

9 Создание анимации шара, падающего со стола.

10 Создание анимации листа, падающего с дерева.

11 Создание анимации маятника.

12 Создание анимации червяка.

13 Создание анимации травинки.

14 Создание анимации падающих снежинок.

15 Создание анимации детских качелей.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
ПМ.02 ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ И ИХ
ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДЖИТАЛ ТЕХНОЛОГИЙ**
Закрытая часть

Пример практических заданий:

- Создать экспликацию - выбрать несколько самых важных картинок, рассказывающих о сюжете
- Создать сториборд - правильно применять навыки монтажа для визуального рассказа истории
- Создать режиссерский лэйаут - детализировать сториборд необходимыми компоновками для понимания сути движения
- Детализировать режиссерский лэйаут аниматорским лэйаутом- добавлять компоновки арок персонажа
- Разработать конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта
- Разработать сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями;
- Разработать дизайн анимационного персонажа
- Сделать тест персонажа, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса.
- Разработать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером);
- Реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки.
- Разработка дизайна персонажа авторского проекта (мин. 1 персонаж) -Разработка окружения для авторского проекта (мин. 1 мастер- фон)

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-
АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**
Закрытая часть

Вопросы для опроса

1. Кино как вид искусства: общая характеристика. Специфика киноязыка.
2. Зарождение кино (конец XIX-начало XX вв.): основные этапы развития и достижения.
3. Киноискусство Франции 1920-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
4. Кино США в начале XX в: основные тенденции развития, персоналии и достижения. Основание Голливуда.
5. Кино Великобритании первой половины XX в: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
6. Киноискусство Германии 1920-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
7. Зарождение кино в дореволюционной России. Советское киноискусство 1920-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
8. Киноискусство Франции 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
9. Кино США 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения. “Голливудское кино” как культурологический феномен.
10. Киноискусство Германии 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
11. Советское киноискусство 1930-е гг.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
12. Развитие кино во время Второй мировой войны общая характеристика.
13. Советское киноискусство (1950-1980-е гг.): основные тенденции развития, персоналии и достижения.
14. Европейское киноискусство второй половины XX в: общая характеристика.
15. Киноискусство Испании второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
16. Киноискусство Великобритании второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
17. Киноискусство Японии второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
18. Киноискусство Польши второй половины XX в.: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
19. Киноискусство Италии (1960-1980гг.): основные тенденции развития и достижения.
20. Киноискусство Швеции (1940-1990-е гг.): основные тенденции развития, персоналии и достижения.
21. Цвет в кино.
22. Звук в кино.

23. Специфика киномузыки. Художественно-звуковое оформление кино.
24. Типология кино.
25. История развития мирового документального кино: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
26. Зарождение и развитие анимационного кино.
27. Символика цвета в кино.
28. Категории времени и пространства в кино.
29. Образ человека в киноискусстве XX в.
30. Образ города в мировом киноискусстве XX в.
31. Антивоенная тема в мировом киноискусстве.
32. Феномен элитарного и массового кино в контексте развития мировой художественной культуры XX – XXI вв.
33. Авангард во французском кино (XX-XXI вв.): общая характеристика.
34. Экспрессионизм в киноискусстве Германии: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
35. Итальянский неореализм: основные тенденции развития, персоналии и достижения.
36. Французский поэтический реализм: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
37. “Новая волна” во французском кино: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
38. “Молодое немецкое кино”: общая характеристика, культовые фигуры и основные достижения.
39. Кино тоталитарной эпохи: общая характеристика.
40. “Кино расчета”: общая характеристика и основные достижения.
41. Вклад Ж. Мельеса в развитие кинематографа.
42. Творческая деятельность Д.У. Гриффита: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
43. Творческая деятельность Ч. Чаплина: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
44. Творчество С. Эйзенштейна: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
45. Творческая деятельность Дз. Вертова: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
46. Творческая деятельность Ф. Мурнау: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
47. Творческая деятельность Ф. Ланга: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
48. Творческая деятельность Л. Бунюэля: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
49. Творческая деятельность А. Хичкока: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.
50. Творческая деятельность Ф. Феллини: особенности авторской стилистики и эволюция творчества.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ ПМ.04 ПРОИЗВОДСТВО ТРЕХМЕРНОГО (3D) ЦИФРОВОГО АНИМАЦИОННОГО КИНО

Закрытая часть

Примерная тематика самостоятельной учебной работы

1. Редакторы растровой и векторной графики, их назначение и возможности.
2. Растривание. Методы растривания.
3. Трассировка. Методы трассировки.
4. Обзор программных средств для трехмерной графики.
5. Составление таблицу модификаторов и дать краткую характеристику каждому.
6. Составление таблицу примитивов и дать краткую характеристику каждому.
7. Составление таблицу булевых операций и дать краткую характеристику каждому.
8. Составление таблицу сплайнов и дать краткую характеристику каждому.
9. Изучение различных свойств материалов: отражение и преломление света, прозрачность, люминесцентные материалы.
10. Редакторы растровой и векторной графики, их назначение и возможности.
11. Растривание. Методы растривания.
12. Трассировка. Методы трассировки.
13. Обзор программных средств для трехмерной графики.
14. Составление таблицу модификаторов и дать краткую характеристику каждому.
15. Составление таблицу примитивов и дать краткую характеристику каждому.
16. Составление таблицу булевых операций и дать краткую характеристику каждому.
17. Составление таблицу сплайнов и дать краткую характеристику каждому.
18. Изучение различных свойств материалов: отражение и преломление света, прозрачность, люминесцентные материалы.
19. Создание искр.
20. Растворение объекта.
21. Разбивание стекла.
22. Анимация столкновения планет.
23. Создание реалистичного меха.
24. Создание травы.
25. Создание анимации шара,двигающегося по лабиринту с переключением камер.
26. Создание анимации шара, падающего со стола.
27. Создание анимации листа, падающего с дерева.
28. Создание анимации маятника.
29. Создание анимации червяка.
30. Создание анимации травинки.
31. Создание анимации падающих снежинок.
32. Создание анимации детских качелей.

Вопросы для текущего контроля

1. Опишите основные этапы процесса 3D-моделирования.
2. Какие существуют виды 3D-моделирования и в чем их основные различия?
3. Что такое полигональное моделирование и какие инструменты используются для его реализации?
4. Какие техники применяются для оптимизации 3D моделей перед использованием в медиаиндустрии?
5. В чем заключается процесс текстурирования 3D объектов и какие программы используются для этого?
6. Что такое UV-развертка и как она влияет на качество текстурирования 3D-объекта?
7. Какие методы освещения используются при создании 3D-сцен и как они влияют на восприятие сцены?
8. Что такое композитинг и какие программы применяются для создания композитных изображений и видео?
9. Какие основные техники композитинга используются в медиаиндустрии и как их применить на практике?
10. Что такое ротоскопия и как ее можно использовать для создания анимационных эффектов и спецэффектов?