

Государственное профессиональное
образовательное учреждение «Кемеровский
коммунально-строительный техникум»
имени В.И. Заузелкова



**«I'M A PROFESSIONAL»
(«Я – ПРОФЕССИОНАЛ»)**

МАТЕРИАЛЫ

**VI областной учебно-практической
конференции среди студентов
профессиональных образовательных
организаций Кемеровской области**

Кемерово, Март, 2023 г.



ОГЛАВЛЕНИЕ

■ НАУКА И ПРОФЕССИЯ	4
BUSINESS LETTER AND ITS FEATURES IN ENGLISH AND CHINESE, Аретакова Алина Анатольевна.....	4
MY FUTURE PROFESSION, Баранова Юлия Алексеевна.....	9
CARS AND BRANDS OF THE BRITISH MARKET THAT ARE NOT IN RUSSIA, Батманов Иван Андреевич.....	12
QUALITY CONTROL OF SERVICE IN A TRADE ORGANIZATION ELEMENT-TRADE, Батуева Юлия Алексеевна.....	15
ENGLISH VOCABULARY IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF A HAIRDRESSER, Богапова Алина Рафаильевна.....	21
MY SPECIALTY «NURSING AFFAIR», Дженалиева Саерахон Аброровна, Поликарпова Ангелина Владимировна.....	26
SOCIO-ECONOMIC SITUATION IN THE KEMEROVO REGION - KUZBASS IN 2022: PROBLEMS AND SOLUTIONS, Казначанская Е.С.....	28
SPECIALTY "FIRE SAFETY", Клепикова Елизавета Юрьевна.....	33
"ANALYSIS OF LEGAL RESPONSIBILITY FOR THE INVOLVEMENT OF A MINOR IN THE COMMISSION OF CRIMES AND ANTI-SOCIAL BEHAVIOR", Колупаева Алина Евгеньевна, Устинова Мария Антоновна.....	36
MERCY IS AN IMPORTANT QUALITY OF THE PERSONALITY OF FUTURE A MEDICAL ASSISTANT, Константинова Александра Юрьевна.....	40
THE NURSING PROFESSION, Коробейникова Мария Дмитриевна.....	44
MY FUTURE PROFESSION, Куваев Анатолий Алексеевич.....	46
THE INFLUENCE OF THE LEVEL OF KNOWLEDGE OF THE ENGLISH LANGUAGE ON THE CHOICE OF CLOTHES WITH ENGLISH-LANGUAGE INSCRIPTIONS ON THE EXAMPLE OF LENINSK-KUZNETSKII POLITECHNUCAL SCHOOL STUDENTS, Кузнецова Ангелина Артемовна.....	49
QUALITY STUDY OF PASTEURIZED MILK, Лаптев Евгений Владимирович.....	52
THE NEURAL NETWORK IS MORE OF A PROBLEM FOR HUMANITY THAN A BREAKTHROUGH, Леонов Никита Викторович.....	55
THE INFLUENCE OF ENGLISH INSCRIPTIONS ON CLOTHING ON THE CULTURE OF MODERN YOUTH, Сачкова Анастасия Игоревна.....	63
THE EVOLUTION OF LOCOMOTIVE TRACTION, Свиридов Максим Александрович.....	68
THE SPECIFICITY OF KEEPING DECORATIVE RABBITS AT HOME, Степанова Алиса Николаевна.....	75
THE TOPIC OF THE PROJECT IS "THE ORIGIN OF FAST FOOD IN AMERICA AND RUSSIA", Червяткина Полина Викторовна.....	82
■ СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	85
IMPROVING THE EFFICIENCY OF THERMAL POWER PLANT EQUIPMENT, Белошапкин Руслан Изатуллович, Глущенко Дмитрий Алексеевич.....	85
EVOLUTION OF CADASTRAL TECHNOLOGY, Вашкевич Мария Олеговна.....	89
LOGISTICS AT WILDBERRIES, Вятчина Тамара Юрьевна.....	94
GREEN LOGISTICS OR HOW TO MAKE THE SURROUNDING NATURE CLEANER WITHOUT REDUCING PROFITS, Данилова Марина Денисовна, Сычев Никита Иванович.....	96
"MODERN TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL ACTIVITY. 5 BEST APPS FOR LEARNING ENGLISH.", Еремина Валерия, Грин Виктория.....	102

PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF ARTICULATED RAILCARS, Жданов Алексей Сергеевич.....	111
EDUCATIONAL PROJECT FOR FUTURE CAR SPECIALISTS, Кабиров Насим Сангинмуродович	115
DEVELOPMENT OF A NEW TYPE OF VEGETABLE MARMALADE WITH A HIGH CONTENT OF DIETARY FIBER, Ким Эльвира Ивановна.....	118
MEDICAL INFORMATION TECHNOLOGIES: OPPORTUNITIES AND PROSPECTS, Кутняков Андрей Владимирович	127
THE PECULIARITIES OF REPAIR OF THE PACKED-SHELL COLUMN IN THE LINE OF THE PRIMARY OIL REFINING, Мудрых Андрей Владимирович, Макаров Никита Сергеевич.....	135
THE DEVELOPMENT OF INCIDENTS RESPONDING APPROACH IN THE FIELD OF INFORMATION SECURITY, Пешко Антон Юрьевич, Залесский Владимир Вадимович	141
PROGRAMMER IN THE MODERN WORLD, Севостьянов Кирилл Сергеевич, Шаргаев Дмитрий Олегович.....	146
SOLAR ENERGY FOR BETTER ENVIRONMENT AND ENERGY EFFICIENCY IN INDIVIDUAL HOUSES AND INDUSTRIAL BUILDINGS, Суздалев Матвей Леонидович, Гаврилов Юрий Алексеевич	149
LOGISTICS CAREER ABROAD Ткаченко Андрей Кириллович	155
INNOVATIONS AND TECHNOLOGIES IN THE HOTEL BUSINESS, Фролова Александра Михайловна.....	159
THE CAPABILITIES OF A NEURAL NETWORK IN EDUCATION, Фурочкин Алексей Сергеевич.....	163
TIRE RECYCLING AS A FACTOR IN MAINTAINING HUMAN HEALTH, Хазиев Антон Радикович	167
BUSINESS LETTER AND ITS FEATURES IN ENGLISH AND CHINESE, Аретакова Алина Анатольевна.....	175
■ РЕАЛИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОДХОДА В ПРОФЕССИИ.....	181
IMPLEMENTATION OF CREATIVE APPROACH IN THE DESIGN PROJECT OF AN ENGLISH CLASSROOM, Авдюшина Валерия Сергеевна	181
CREATIVITY OF STEEL HIGHWAY WORKERS, Боровиков Егор Евгеньевич	186
CREATIVITY IN PROGRAMMING, Варфоломеев Тимофей Васильевич	191
«ДУХОВНАЯ И МУЗЫКАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА КОРЕННЫХ НАРОДОВ КУЗБАССА», Вахрушева Анастасия Константиновна.....	202
THE HISTORY OF ANIMATION, Игнатьева Алина Антоновна.....	204
DIFFERENT TYPES OF CREATIVITY IN A GRAPHIC DESIGNER'S PROFESSION, Конева Анастасия Алексеевна.....	209
SPEECH TECHNIQUES - PREPARING A STUDENT FOR PROFESSIONAL ACTIVITY, Николаева Алена Константиновна, Синяева Елена Станиславовна.....	214
LOW POLYPAPERCRAFT AS A MEANS OF PROFESSIONAL AND CREATIVE COMPETENCES FORMATION FOR ARCHITECTURE STUDENTS, Новоселов Леонид Олегович	227
MY FIRST STEPS IN PEDAGOGICS, Роженцева Валентина Игоревна	232
ABOUT THE BENEFITS OF PRODUCTS FROM NON-TRADITIONAL TYPES OF FLOUR, Симрак Анастасия Алексеевна.....	234
THE QUALITY AND EXPERTISE OF HAND CREAMS, Сторожук Милена Максимовна	237
THE MODERNIZATION OF THE HEAT EXCHANGER ON THE COOLING LINE OF SULFURIC ACID, Фролов Захар Андреевич	242
CREATIVITY IN TEACHING, Шачнева Софья Александровна	245

шорцев делится на 3 вида: эпические сказания, исполняется горловым пением (каем), песни и наигрыши на различных музыкальных инструментах.

Шорские кайчи поют «грудью» и «горлом». В древности и в раннем средневековье горловое пение было широко распространенным видом песенного фольклора тюркоязычных народов Сибири, и может быть всех тюрков. В настоящее время горловое пение еще бытует в Туве, Горном Алтае, Хакасии, Горной Шории. Прозаический рассказ является обычно творческим повторением того, что спел кайчи под аккомпанемент кай - комуса.

В нашем проекте реализуется общее описание традиций коренного народа Кузбасса в виде презентации «духовную и музыкальную культуру коренных народов Кузбасса», а также сделан акцент на семейную реликвию – музыкальный инструмент варган, для чего этот инструмент нарисован как отдельно на рисунке «Реликвия», так и в традиционных условиях для исполнения музыкальных произведения на данном инструменте изображенный на рисунке «Играя».

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Кузбасский художественный колледж»

THE HISTORY OF ANIMATION

Игнатъева Алина Антоновна

Руководители:

Никитенко Светлана Семёновна,
преподаватель иностранного языка;

Акимова Инна Петровна,

преподаватель спец. дисциплин

The history of animation dates back to the 20th century, and it immediately became a separate branch of the film industry. The roots of animation can be traced back to the stroboscope, an optical toy invented by the Belgian inventor Joseph Plateo in 1832. The principle of this device was simple - a cyclic pattern was painted on the edge of a circle. For example, a running horse, which was shown several times in different stages of movement. As the circle rotated, the pattern merged and the illusion of a moving object was created.

The first cartoons were short and plotless, naive and simple. In 1908, the French animator Emile Kohl produced *Fantasmagoria* or *Fantosh's Nightmare*. Animators from the United States are becoming leaders in the world of animated film production. In 1911, the famous American animator Winzor Mackay releases the first colour cartoon "Little Nemo", and in 1914, "Dinosaur Gertie. This was the first time that the main character was empathised with the audience.

Another bright name in the history of world animation is connected with the Russian Empire. In 1912 Vladislav Starevich created the first puppet cartoon called

"The Beautiful Lyukanida, or the War of the Horned and the Moustache". This figure was famous for his love of insects. He made a lot of films dedicated to them, and they looked very natural on the screen.

Unfortunately, after the October Revolution in 1917, Starevich went abroad and Soviet animation was not revived until 1925. In 1924 graphic animation appeared at Kultkino Studio, with works by Boris Savinkov such as "A Story of Disappointment", "German Delhi" and Dziga Vertov "Soviet Toys", "The Case of Tokio".

Alexander Ptushko, who directed the animated film *The New Gulliver* in 1935, can also be considered a significant figure in animation. Ptushko was an architect by training and changed his line of work when he joined the Mosfilm puppet studio. It was Ptushko who became the first director of the new Soyuzdetmultfilm studio. In 1914, John Bray opens the first animation studio in the United States, "Bray Productions", working on the principles of industrial production. The studio produced a large number of animated films and had agreements to distribute them widely in cinemas.

In 1923, Walt Disney came to Hollywood and opened the Disney Brothers Studio, now known as The Walt Disney Company. Combining creative innovation and incessant technical development, Disney developed his own Disney animation style and elevated animated films to the top of the motion picture market. Released in 1937, animated film "Snow White and the Seven Dwarfs" became the embodiment of technical and creative perfection, which was capable of drawing films.

Following the successful example of Disney Studios, other major companies also opened their own animation units. So, in 1940, MGM began to produce the legendary "Tom and Jerry", and Warner Brothers began to promote the animated series "Looney Tunes" with its famous characters Bugs Bunny and Daffy Duck.

Today, animation is already developing with the help of the latest technology, computer animation, the stories have over time become unfolding and exciting on a par with movies.

Types of animation:

1) Drawn animation.

Classical type of animation in which the artist draws consistently on translucent sheets of paper or transparent tape in each phase of the character, then each picture is photographed, and the resulting frames are a cartoon. Several transparent sheets of film with different characters, objects and backgrounds can be superimposed to form image layers. Computer programs have also been used since the 1980s to compose frames from different images.

2) Puppet animation

Puppet animation is created by using actor puppets and scene layout. The scene is photographed frame by frame, after each frame, minimal changes are made to the scene, such as changing the pose of the puppet. When the resulting sequence of shots

is reproduced, the illusion of object movement is created. This type of animation first appeared in Russia in 1906.

3) Plasticine animation.

A type of animation where a film is made by shooting plasticine objects frame by frame, with their modifications in between the shots (similar to puppet animation).

4) Sand animation

A type of animation in which light powder (usually peeled and sifted sand, but also salt, coffee, plastic granules, etc.) is applied in thin layers to glass and stirred to create a moving picture. This is usually done by hand, but brushes can also be used as tools. Using an overhead projector or light board, the resulting image can be transmitted to a screen and recorded.

5) Three-dimensional computer animation

A type of animation derived from computer graphics. For today computer animation has very wide application both in the field of entertainment, and in industrial, scientific and business spheres. In three-dimensional computer animation work is carried out not with drawn content, and with the virtual world. Objects are not drawn, but modeled. Within the software, there are virtual lights, materials, laws of physics and so on.

Contemporary cultural historians consider animation to be an integral part of cinema. However, when creating animated films, authors use not only the achievements of the film production industry, but also the expressive possibilities of visual art, theatre and music. Animation from the moment of its origin combined different types of art and innovative technologies.

ИСТОРИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

История мультипликации берет своё начало в 20-м веке, и она стала сразу отдельной ветвью киноиндустрии. Корни возникновения мультипликации связаны со стробоскопом – оптической игрушкой, изобретенной бельгийским изобретателем Жозефом Плато в 1832 году. Принцип этого устройства был прост – на край круга наносился циклический рисунок. Например, бегущая лошадь, которую изображали несколько раз в разных стадиях движения. При вращении круга рисунок сливался, и возникала иллюзия движущегося объекта.

Первые мультфильмы были коротенькими и бессюжетными, наивными и простыми. В 1908 году французский мультипликатор Эмиль Коль выпускает анимационный фильм «Фантасмагория или кошмар Фантоша». Мультипликаторы из США становятся лидерами в мировом производстве анимационных фильмов. В 1911 году известный американский мультипликатор Уинзор Маккей выпускает первый цветной мультфильм «Маленький Немо», а в 1914 году «Динозавр Гертти». Это был первый случай, когда главному герою соперничали зрители.

Еще одно яркое имя в истории мировой мультипликации связано с Российской империей. В 1912 году Владислав Старевич создал первый кукольный мультфильм под названием «Прекрасная Люканида, или война рогачей и усачей». Этот деятель прославился своей любовью к насекомым. Он снял массу фильмов, им посвященным, и выглядели они на экране очень натурально. К сожалению, после Октябрьской революции в 1917 году, Старевич уезжает за границу и уже советская мультипликация возродится только к 1925 году. В 1924 году на студии "Культкино" появляется графическая мультипликация, создателями которой являются Борис Савинков "История одного разочарования", "Германские делишки" и Дзига Вертов "Советские игрушки", "Случай в Токио".

Так же значимой фигурой в анимации можно считать Александра Птушко, который поставил мультфильм "Новый Гулливер" в 1935 году. Птушко по образованию был архитектором и изменил свой род деятельности, когда зашел в кукольную студию Мосфильма. Именно Птушко стал первым директором новой студии "Союздетмультфильм".

В 1914 году Джон Брэй открывает в США первую анимационную студию «Brau Productions», работающую на принципах индустриального производства. Студия выпускала большое количество мультфильмов и имела соглашения по широкому их прокату в кинотеатрах.

В 1923 году Уолт Дисней приезжает в Голливуд и открывает там студию «Disney Brothers Studio», которая сегодня известна как «The Walt Disney Company». Сочетая в своей работе творческое новаторство и беспрестанное техническое совершенствование, Дисней выработал собственный диснеевский стиль мультипликации и вывел анимационные фильмы в разряд лидеров кинорынка. Выпущенный в 1937 году мультфильм «Белоснежка и семь гномов» стал олицетворением технического и творческого совершенства, на которое оказались способны рисованные фильмы.

Последовав успешному примеру студии Диснея, другие крупные компании также открыли собственные анимационные подразделения. Так, в 1940 году студия MGM начинает выпускать легендарных «Том и Джерри», а компания Warner Brothers занялась продвижением мультсериала «Looney Tunes» с его знаменитыми персонажами Багзом Банни и Даффи Даком.

Сегодня мультипликация развивается уже с помощью новейших технологий, компьютерной анимации, сюжеты со временем стали развернутыми и захватывающими наравне с кино.

Виды анимации:

1) Рисованная мультипликация

Классический вид мультипликации, при котором художник последовательно прорисовывает на полупрозрачных листах бумаги или на прозрачной плёнке каждую фазу движения персонажа, затем каждый рисунок фотографируется, а из получившихся кадров составляется мультфильм. Несколько прозрачных листов плёнки с разными персонажами, объектами и

фоном могут накладываться друг на друга. Компьютерные программы с 1980-х годов также используются для компоновки кадров из разных изображений.

2) Кукольная мультипликация

Кукольная мультипликация создаётся при помощи кукол-актёров и сцены-макета. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения, например, изменяется поза куклы. При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Этот тип мультипликации впервые возник в России в 1906 году.

3) Пластилиновая мультипликация

Вид мультипликации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами (аналогично кукольной мультипликации).

4) Песочная мультипликация

Вид мультипликации, при котором лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, пластиковые гранулы и тому подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину. Обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки. С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран и записывать.

5) Трёхмерная компьютерная анимация

Вид мультипликации, производный от компьютерной графики. На сегодняшний день компьютерная анимация имеет очень широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной и деловой сферах. В трёхмерной компьютерной анимации работа ведётся не с нарисованным содержанием, а с виртуальным миром. Объекты не рисуются, а моделируются. Внутри программы есть виртуальное освещение, материалы, законы физики и так далее.

Современные культурологи считают анимацию составной частью киноискусства. Однако при создании мультфильмов авторы используют не только достижения индустрии кинопроизводства, но и выразительные возможности изобразительного искусства, театра, музыки. Анимация с момента своего возникновения сочетала в себе различные виды искусства и инновационные технологии.