Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 10.11.2023 15:07:30
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор **С.С. Юров**

от «29» июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.04 «ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА»

Для направления подготовки:
54.03.01Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Москва 2023

Разработчик (и): Кортович Андрей Владимирович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России, член Союза дизайнеров России.

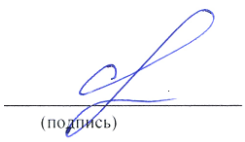
Рецензент: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» июня 2023 г. /А.В. Кортович /

(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ  /В.В. Самсонова/

(подпись)

Заведующая кафедрой разработчика РПД, доцент, кандидат культурологии / Э.М. Андросова/

подпись

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: являются освоение творческих возможностей монтажа и существующих монтажных программ, поиск новых форм монтажа, анализ монтажных соединений на телевидении и в кино и их практическое использование.

Задачи:

– познакомить студентов с задачами, связанными с применением технологий монтажа;

– выработать у студентов профессиональные навыки самостоятельного монтажного решения;

– сформировать у студентов систематизированные знания в области теории монтажа;

– продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности возможности различных видов монтажных соединений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:
Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)
Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений
Осваивается: 6, 7 семестр

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПК-2 - способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПК-3 - способен организовывать деятельность специалистов и осуществлять авторский контроль по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**ПК-1.3** Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**Знать**: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений **Уметь**: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Владеть**: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-2 Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**ПК-2.3** Проводит предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта	**Знать**: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером **Уметь**: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике **Владеть**: способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта
ПК-3 Способен организовывать деятельность специалистов и осуществлять авторский контроль по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**ПК-3.2** Создает эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	**Знать:** основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Уметь**: разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике **Владеть**: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Теория и практика монтажа» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 8 з.е. / 288 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	144
в том числе:	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	72
в том числе:	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 6, 7 семестр
Трудоемкость (час.)	72
Общая трудоемкость з.е. / часов	8 з.е. / 288 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		**Количество часов**			
		Очная			
№	**Наименование**	**Лекции**	**Практические занятия**	**Лабораторные работы**	**Самост. работа *(в т.ч. КР / КП)***
1	Зарождение и развитие монтажного принципа	7	7	-	9
2	Этапы развития теории и практики монтажа	7	7	-	9
3	Основные виды переходов в монтаже	7	7	-	9
4	Основы выразительности монтажа	7	7	-	9
5	Образные виды монтажа. Технические виды монтажа	8	8	-	9
	Итого (часов)	36	36	-	45
	Форма контроля:	***Экзамен, 27 час.***			
	Всего за 6 семестр:	144/4 з.е.			
6	Внутрикадровый и дистанционный монтаж	7	7	-	6
7	Монтаж по звуку закадрового текста и интервью	7	7	-	5
8	Инструменты редактирования и обработки файлов в программе ADOBE Premiere	7	7	-	5
9	Запись и монтаж звука Premiere Pro	7	7	-	5
10	Работа со спецэффектами и подготовка графического материала	8	8	-	6
	Итого (часов)	36	36	-	27
	Форма контроля:	***Экзамен, 45 час.***			
	Всего за 7 семестр	144/4 з.е.			

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа *(в т.ч. КР / КП)*
Всего часов по дисциплине		72	72	-	72
Всего часов на контроль		72 час.			
Всего по дисциплине		288/8 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Зарождение и развитие монтажного принципа

Значение термина «монтаж». Первооснова кинематографического монтажа в «Первый фильм» братьев Люмьер. Элементы монтажа в наскальных рисунках. Композиция и монтажное построение целенаправленного внимания зрителя в живописи. Принципы Российской школа монтажа. Кулешов и его вклад в кинематограф. От практики к теории. Открытия эффектов воздействия на зрителей. Формирование теории монтажа. Мышление человека, как прообраз экранного монтажа.

Тема №2. Этапы развития теории и практики монтажа

Освоение метода фиксации звука и изображения. Дикторский, актерский период. Экранное пространство как часть «видимого мира». Период журналистского начала. Повествовательный. Параллельный. Ассоциативный монтаж. Клиповый монтаж. Продюсерское ТВ. Современные монтажные поиски: многослойность, объемность, непредсказуемость, агрессия. Обзор технических средств монтажа.

Тема №3. Основные виды переходов в монтаже

Переход по действию. Перебивка. Параллельный монтаж. Резкая смена кадра. Совмещение. Рваный монтаж. Появление и уход в затемнение. Растворение. Круг. Вытеснение. Невидимая склейка.

Тема №4. Основы выразительности монтажа

Крупность плана. Деталь, ракурс, панорама. Монтаж по крупности плана. Кадр как художественное произведение. Композиционное построение кадра. Основные требования к монтажу. Единство направления движения. Монтаж по смещению осей. Монтаж по ориентации в пространстве. Монтаж по оптическим характеристикам. Монтаж по свету. Типология монтажных соединений.

Тема №5. Образные виды монтажа. Технические виды монтажа

Конструктивный монтаж. Художественный монтаж. Параллельный монтаж и его разновидности. Перекрестный монтаж. Ассоциативный монтаж. Линейные виды монтаж. Последовательность сборки. Нелинейный монтаж.

Тема №6. Внутрикадровый и дистанционный монтаж

Виды внутрикадрового монтажа. Мизансцена, панорамы, тревеллинг. Типы и виды панорам, особенности восприятия, съемки и монтажа.

Тема №7. Монтаж по звуку закадрового текста и интервью

Основные принципы звукового монтажа. Аудиотреки. Изменение громкости звукового клипа. Микширование звука. Музыка, как иллюстрация. Вертикальный монтаж.

Тема №8. Инструменты редактирования и обработки файлов в программе ADOBE Premiere

Интерфейс программы Adobe Premiere Pro CC. Переключение режимов интерфейса. Восстановление интерфейса в стандартное состояние. Подключение и эффективное применение нескольких мониторов. Инструменты визуального и технического контроля коррекции света и цвета. Инструменты коррекции цвета и света. Стандартные инструменты монтажа и дополнительные плагины. Линейные формы микширования и огибающие. Изменение пропорций, кадрирование, изменение скорости. Настройка медиаэкспорта. Работа с Adobe Media Encoder

Тема №9. Запись и монтаж звука Premiere Pro

СНХ, закадровый текст, интершум, музыка, звуковые эффекты. Иерархия дорожек, способы монтажа. Стандартные инструменты работы со звуком, программа Audition. Синергетика аудио-видеоизображения, взаимные дополнения. Косая склейка. Работа с библиотеками звуков. Модификация аудио файлов и звуковых дорожек.

Тема №10. Работа со спецэффектами и подготовка графического материала

Работа с хромакоем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. Работа с масками, треккинг, полиэкран, рир-проекция, кашированный кадр, мозаика. Создание монтажных переходов. Программы создания и вывода титров. Анимация статических изображений. Плоские и объемные объекты компьютерной графики внутри «реального» видеоряда.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292

2. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959

3. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255

4. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие / Е. Ю. Светлакова. – Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2011.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228138

5. Хатунцев, А. В. Монтаж как одно из средств художественной выразительности ТВ / А. В. Хатунцев. – Москва: Лаборатория книги, 2012.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141236

6. Эйзенштейн, С. М. Вертикальный монтаж / С. М. Эйзенштейн. – Москва: Директ-Медиа, 2016.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=437095

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS maxhttp://demiart.ru
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества
http://www.autodesk.ru/
5. Библиотеки http://junior3d.ru/models.html
6. Модели, галерея, форум http://3ddd.ru/

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;

д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобрази-

тельным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению типографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

• формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;

• закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;

• освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;

• формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Компьютерные технологии» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.

2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.

3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.

4. Выполнение графических заданий, эскизов.

5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

– в печатной форме увеличенным шрифтом,

– в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

– в печатной форме,

– в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

– в печатной форме,

– в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Приложение 1

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.04 «ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Москва 2023

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**ПК-1 .3.** Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**Знать**: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений **Уметь**: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Владеть**: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-2 Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**ПК-2.3.** Проводит предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта	**Знать**: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером **Уметь**: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике **Владеть**: способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта
ПК-3 Способен организовывать деятельность специалистов и осуществлять авторский контроль по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**ПК-3.2.** Создает эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	**Знать:** основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Уметь**: разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике **Владеть**: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не знает: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений **Не умеет:** использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Не владеет:** навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**В целом знает:** технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений **В целом умеет:** использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **В целом владеет:** навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**Знает:** технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений **Умеет:** использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Владеет:** навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	**В полном объеме знает:** технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений **В полном объеме умеет:** использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **В полном объеме владеет:** навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
Не знает: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга	**В целом знает:** основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализа-	**Знает:** основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации,	**В полном объеме знает:** основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуа-

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
и взаимодействия с рендер-сервером **Не умеет:** выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике **Не владеет:** способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта	ции, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером **В целом умеет:** выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике **В целом владеет:** способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта	композитинга и взаимодействия с рендер-сервером **Умеет:** выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике **Владеет:** способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта	лизации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером **В полном объеме умеет:** выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике **В полном объеме владеет:** способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта
Не знает: основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Не умеет:** разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике **Не владеет:** навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального	**В целом знает:** основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **В целом умеет:** разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике **В целом владеет:** навыком разработки эталонного художе-	**Знает:** основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **Умеет:** разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике **Владеет:** навыком разработки эталонного художе-	**В полном объеме знает:** основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике **В полном объеме умеет:** разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике **В полном объеме владеет:** навыком разработки эталонного художе-

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	ственно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	ственно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	ственно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 6 семестр

1. Практическое построение сцены с несколькими персонажами в различных технологиях.
2. Моделирование пространства кадра в экранном повествовании.
3. Рассмотрение различных техник прикладной анимации.

Пример творческого задания, 7 семестр

1. Упражнение на многослойные съемки сцены с несколькими персонажами.
2. Построение пространства кадра и композиции на экране.
3. Создание анимационных специальных эффектов в компьютерных программах.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Экранное пространство как часть «видимого мира».
2. Этапы развития практики и теории монтажа
3. Эволюция монтажных теорий
4. Крупность планов. Монтаж по крупности.
5. Основные составляющие любого экранного произведения.
6. Что такое монтаж?
7. Что подразумевал под монтажом Л. Кулешов?
8. Что главное в кинематографии, по мнению С. Эйзенштейна?
9. Типы и виды монтажа
10. Монтаж по ориентации в пространстве. Линии взаимодействия.
11. Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре.
12. Визуализация объектов, явлений и действий на экране.
13. Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре.
14. Монтаж по темпу движущихся объектов.
15. Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания).
16. Монтаж по свету. Яркость и контрастность изображения.

17. Монтаж по цвету. Колористика. Тонировка.
18. Монтаж по смещению осей съемки.
19. Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре.
20. Последовательный и параллельный монтаж.

Примерные вопросы к экзамену, 7 семестр

1. Виды монтажа. Перебивка и заклейка.
2. Наплыв и микс. Особенности применения многослойных изображений.
3. Роль звука в монтаже видео. Принципы монтажа по звуку.
4. Роль и задачи компьютерной графики в монтаже (титры, логотипы и т. д.)
5. Форматы медиа файлов, кодеки, контейнеры,
6. Монтажные системы и программы.
7. Хранение и передача медиа файлов. NAS. Файловые системы.
8. Размещение и получение медиа файлов из Интернет
9. Конверторы медиа файлов.
10. Цветокоррекция. Инструменты и программы цветокоррекции.
11. Программы и плагины для стабилизации изображения. .
12. Форматы кадров.
13. Оцифровка аналогового изображения.
14. Композиционное решение кадра. Золотое сечение.
15. Глубинная мизансцена. Основы построения в кадре.
16. Внутрикадровый монтаж. Мизансценирование, панорамирование, тревеллинг.
17. Расскадровка как основа съемки. Особенности создания расскадровок.
18. Звукокомпоненты в монтаже. Принципы построения звуковых дорожек.
19. Монтаж растровых и векторных изображений.
20. Работа с библиотеками звуков. Подбор звуков.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Кортович Андрей Владимирович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).