

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 18.10.2022 15:19:41
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная

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



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

«18» февраля 2021 г.

С.С. Юров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Москва – 2021

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«22» января 2021 г.




(подпись)

/И.С. Шмалько /

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

СОГЛАСОВАНО:


И.о. декана факультета ФДМ



(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД



(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 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: обучение студентов выполнению всех этапов проектирования видеороликов и овладению приемами практических навыков видеосъемки и режиссуры монтажа.

Задачи:

- ознакомление с этапами разработки видео в графическом и цифровом дизайне;
- овладение навыками создания сценария видеоролика;
- овладение навыками раскадровки и видеомонтажа;
- приобретение навыков проектирования видео контента на различных планах;
- приобретение навыков работы с профессиональным программным обеспечением для создания видео контента по стандартам индустрии.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины.

Осваивается: 5, 6 семестры.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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 ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2. Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.2. Осуществляет визуализацию проекта эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения	Знать: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение Владеть: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения
	ПК-2.3. Проводит предварительную сборку элементов 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

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта	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 «Видеографика» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 7 з.е. / 252 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	144
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	54
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 5, 6 семестр
Трудоемкость (час.)	54
Общая трудоемкость з.е. / часов	7 з.е. / 252 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Проектирование монтажных роликов	12	12	-	15
3	Проектирование видеороликов на различных планах	12	12	-	15
Итого (часов)		36	36	-	45
Форма контроля:		Экзамен, 27 час			
Всего за 5 семестр		144 / 4 з.е.			
4	Монтаж звука	12	12	-	3
5	Работа со светом	12	12	-	3
6	Проектирование фотофильма	12	12	-	3
Итого (часов)		36	36	-	9
Форма контроля:		Экзамен, 27 час			
Всего за 6 семестр		108 / 3 з.е.			
Всего по дисциплине:		252 / 7 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Сфера применения видео в дизайне

Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Этапы разработки видеографики.

Тема 2. Проектирование монтажных роликов

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видеомонтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео.

Тема 3. Проектирование видеороликов на различных планах

Понятие плана и ракурса в видео. Стилистика. Средства выразительности. Элементы видео. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры видео. Цветовые схемы и макеты дизайна.

Тема 4. Монтаж звука

Саунд-дизайн. Оборудование для записи звука. Типы звука аудиовизуальных произведений: интершум, речь и музыка. Способы взаимодействия всех типов в одном кадре. Методы применения техники переозвучивания. Обработка и сведение звука. Микшер аудиодорожек. Звуковые эффекты. Работа с текстом и титрами в целом.

Тема 5. Работа со светом

Типы источников света, основные принципы освещения. Осветительное оборудование. Способы моделирования освещения. Классическое киношное и картинное освещение. Виды хромакея. Работа с хромакеем.

Тема 6. Проектирование фотофильма

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фотофильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фотофильма. Спецэффекты и переходы. Понятие рендера. Рендер эффектов. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

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. Кашевский П.А. Шрифты: учебное пособие, Минск: «Літаратура і Мастацтва», 2012.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774
2. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие, Екатеринбург, 2016.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455452
3. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015.
режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>
4. 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>
5. Пронин, А.А. Как написать хороший сценарий: учебник / А.А. Пронин. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>
6. Съёмочное мастерство: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275522>
7. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие - Москва: ООО «Сам Полиграфист», 2015.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275

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, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293, срок действия по 16.02.2022 г.).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

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

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

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.
5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

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. Имеет оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор 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».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

- 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

Изучение курса «Видеографика» предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

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; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. 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.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Видеографика» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-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.

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.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Москва – 2021

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2. Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.2. Осуществляет визуализацию проекта эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения	Знать: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение Владеть: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения
	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: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и	В целом знает: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и	Знает: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и	В полном объеме знает: основы компьютерной графики, основы

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не умеет: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение</p> <p>Не владеет: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>	<p>света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом умеет: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение</p> <p>В целом владеет: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>	<p>света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Умеет: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение</p> <p>Владеет: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>	<p>композиции, цвета и света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме умеет: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение</p> <p>В полном объеме владеет:</p>
<p>Не знает: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером</p> <p>Не умеет: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и</p>	<p>В целом знает: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером</p> <p>В целом умеет: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта</p>	<p>Знает: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером</p> <p>Умеет: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и</p>	<p>В полном объеме знает: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером</p> <p>В полном объеме умеет: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>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</p>	<p>(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</p>	<p>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</p>	<p>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</p>
<p>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 эталонные художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Не владеет: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>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 эталонные художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике В целом владеет: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>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 эталонные художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеет: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>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 эталонные художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике В полном объеме владеет: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 5 семестр

Задание 1. Создание мудд-борда

Выполнить исследование и выбрать тему. Определить концепцию. Собрать информацию в виде картинок, иллюстраций, фотографий, вырезок. Создать мудборд.

Задание 2. Монтаж кадров (склейка)

Выполнить монтаж двух кадров, снятых самостоятельно, сохраняя первый кадр одинаковым, в четырех монтажных логиках: «вопрос-ответ», «тавтология», «сравнение», «обман». Смонтировать два кадра, используя разные виды технических склеек.

Пример творческого задания, 6 семестр

Задание 1. Создание сценария

Выбрать тему, выполнить по ней исследование. Определить цель, сформулировать идею. Разработать сюжет, выстраивая линии поведения персонажей в заданных ситуациях. Выполнить корректировку и оформление сценария.

Задание 2. Монтаж видеоролика

Выполнить исследование и выбрать тему. Самостоятельно выполнить съемку видеоролика на выбранную тему. Видеоролик должен состоять из трех отдельных сюжетов (частей, сцен). Произвести монтаж (соединение) этих трех частей с помощью выбранного программного обеспечения.

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

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 5 семестр

1. Анализ собранного материала.
2. Формирование рабочей гипотезы (бриф).
3. Креативная идея на основе брифа.
4. Дайте описание концептуального проекта.
5. Дайте описание эскизного дизайн-проекта.
6. Суть понятия образа в дизайн-проектировании.
7. Работа над эскизом.
8. Описание и обоснование принятых решений.
9. Роль концептуального рисунка в реализации креативного замысла.
10. Содержание кадра.
11. Средства выразительного динамического изображения.
12. Раскадровка как графический сценарий видеоролика.

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Технические виды склеек.
2. Компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной анимации.
3. Световая коррекция изображений.
4. Средства выразительности движущегося изображения.
5. Синопсис.
6. Монтажная фраза.

7. Монтаж материалов с использованием видеопереходов и эффектов.
8. Типы звука.
9. Синхронизация звуковых дорожек на монтаже.
10. Этапы постпродакшена.
11. Значение рекламно-графического комплекса в дизайн-проектировании.
12. Значение трехактной структуры в драматургии мультимедийных проектов.

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: Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).