

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ВИДЕОМОНТАЖ И ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Направление и направленность (профиль)
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2026

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Видеомонтаж и визуальные эффекты» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 13.08.2020г. №1015) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Погребняк Е.В.

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 12.05.2026 , протокол №

8

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000F9A98F
Владелец	Туговикова О.Ф.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Цель дисциплины

Формирование у обучающихся системных знаний, практических умений и навыков в области современного видеомонтажа и создания визуальных эффектов, позволяющих профессионально осуществлять полный цикл производства видео-контента: от обработки отснятого материала до интеграции сложных CGI-элементов (компьютерная графика) и финальной сборки проекта в единое художественное целое.

Ключевая идея: Превращение сырого видеоматериала в законченный, выразительный, технически безупречный аудиовизуальный продукт, отвечающий творческим и коммерческим задачам.

Задачи дисциплины

Задачи можно разделить на несколько групп: теоретические, практические (технические), художественные и профессиональные.

1. Теоретические задачи:

- Сформировать понимание основ кинематографического языка : монтажные принципы (классическая, динамическая, параллельная склейка), ракурс, крупность, движение камеры.
- Изучить историю и эволюцию монтажа и VFX , их роль в развитии кино, телевидения и цифровых медиа.
- Раскрыть теоретические основы восприятия аудиовизуальной информации зрителем.
- Объяснить технологические основы цифрового видео: кодеки, форматы, разрешение, цветовые пространства (Rec.709, Rec.2020, Log), глубина цвета, частота кадров.

2. Практико-технические задачи (Ядро дисциплины):

- Обучить работе в основных профессиональных программах :
 - Монтаж: Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve (также для цветокоррекции), Final Cut Pro.
 - Визуальные эффекты, композитинг и моушн-дизайн: Adobe After Effects, Foundry Nuke, Blackmagic Fusion.
- Сформировать навыки полного монтажного цикла :
 - Импорт, логирование и организация материала.
 - Черновая и чистовая сборка.
 - Работа со звуком: чистка, наложение музыки и звуковых эффектов, базовое сведение.
 - Цветокоррекция и цветоградирование.
 - Создание и использование простой графики (титры, нижние трети).
 - Экспорт в различные форматы для разных платформ (кино, ТВ, RuTube, соцсети).
- Сформировать навыки создания и интеграции визуальных эффектов :
 - Ключинг (хромакей, keylight).
 - Трекинг (стабилизация, match-moving).
 - Ретушь и удаление объектов (wire removal, cleanup).
 - Работа со слоями, масками, режимами наложения.
 - Создание и анимирование базовых CGI-объектов (текст, формы, простые 3D-элементы).

○ Основы композитинга — совмещение нескольких элементов в кадре с учетом цвета, света, перспективы и глубины резкости.

3. Художественно-творческие задачи:

- Развить чувство темпа, ритма и драматургии в монтаже.
- Научить использовать монтаж и эффекты как средство выразительности для усиления эмоционального воздействия, создания настроения и передачи смысла.
- Воспитать художественный вкус и чувство меры в применении визуальных эффектов.
- Научить работать в разных жанрах (интервью, клип, короткометражный фильм, рекламный ролик, корпоративное видео), понимая их специфику.

4. Профессионально-организационные задачи:

- Обучить основам рабочего процесса (pipeline) в профессиональной студии: от пре-продакшена (планирование эффектов) до пост-продакшена.
- Сформировать навыки работы в команде (с оператором, режиссером, звукорежиссером, 3D-художником).
- Привить понимание сроков и технического задания (ТЗ), способность оценивать время на выполнение задач.
- Развить навык критического анализа своей и чужой работы.

А также:

- Приобретение навыков формулирования целей и задач научного исследования, выбора и обоснования методики исследования; - Формирование навыков библиографической работы, самостоятельной работы с различными источниками информации; - Проведение анализа, систематизации и обобщение информации по теме исследований; - Развитие творческой активности и инициативы студентов.- Вовлечение студентов в социальную активность университета, развитие интереса к участию в социально-значимых проектах (спортивных, культурных, общественных, экологических мероприятиях);- Формирование желания активного участия в волонтерских мероприятиях, в оказании помощи нуждающимся;- Формирование эстетического вкуса при обустройстве внешней среды во время проведения культурных, общественных, экологических и других мероприятий;- Развитие навыков социализации в коллективе;

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине	
			Код результата	Формулировка результата
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)				

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Взаимопомощь и взаимоуважение	Активная жизненная позиция
Формирование духовно-нравственных ценностей		
Воспитание чувства долга и ответственности перед семьей и обществом	Гражданственность	Культурная идентичность
Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Развитие познавательного интереса и стремления к знаниям	Высокие нравственные идеалы	Доброжелательность и открытость
Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Развитие умения эффективно общаться и сотрудничать	Взаимопомощь и взаимоуважение	Любовь к родному языку

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина является элективной дисциплиной части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений у бакалавров направления «54.03.01 Дизайн» по профилю Цифровой дизайн. Совместно с другими дисциплинами участвует в формировании общепрофессиональных компетенций студента в контексте его будущей деятельности. Дисциплина разработана и читается студентам с целью общепрофессиональной подготовки и связана с формированием комплекса знаний о процессе создания интерактивного аудио-визуального контента с помощью специализированного программного обеспечения.

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.ДВ.А	7	4	51	10	40	0	1	0	93	Э

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Основы кинематографического языка и теории монтажа:	РД1	2	5	0	12	устный опрос
2	Технические основы цифрового видео и организация рабочего процесса:		1	5	0	12	устный опрос
3	Профессиональный монтаж в программной среде (Adobe Premiere Pro / DaVinci Resolve):	РД1, РД2	1	5	0	12	устный опрос
4	Композитинг и основы визуальных эффектов в After Effects:	РД2	1	5	0	12	устный опрос
5	Цветокоррекция и цветоградирование:	РД2	1	5	0	12	устный опрос
6	Работа со звуком в видеомонтаже:	РД2	1	5	0	12	устный опрос
7	Создание моушн-графики и анимированной типографики:	РД3	1	5	0	12	устный опрос
8	Интеграция 3D-элементов и сложный композитинг:	РД3	2	5	0	9	устный опрос
Итого по таблице			10	40	0	93	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Основы кинематографического языка и теории монтажа.:

Содержание темы: Изучение принципов монтажа (склейки, ракурса, крупности) и их влияния на восприятие и драматургию видео.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 2 Технические основы цифрового видео и организация рабочего процесса.:

Содержание темы: Знакомство с форматами, кодеками, цветовыми пространствами и построением эффективного конвейера (pipeline) от импорта материала до финального экспорта.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 3 Профессиональный монтаж в программной среде (Adobe Premiere Pro / DaVinci Resolve):.

Содержание темы: Освоение полного цикла монтажа: сборка, работа на временной шкале, базовая цветокоррекция, добавление графики и титров, экспорт.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 4 Композитинг и основы визуальных эффектов в After Effects:.

Содержание темы: Практическое изучение ключевых техник VFX, включая работу со слоями, масками, кляуинг (хромакей) и трекинг для совмещения различных элементов в кадре.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 5 Цветокоррекция и цветоградирование:.

Содержание темы: Глубокое погружение в художественные и технические аспекты работы с цветом для исправления проблем, создания настроения и визуального единства проекта.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 6 Работа со звуком в видеомонтаже:.

Содержание темы: Овладение основными навыками очистки, редактирования и сведения звуковых дорожек, наложения музыки и звуковых эффектов для усиления воздействия видео.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 7 Создание моушн-графики и анимированной типографики:.

Содержание темы: Изучение инструментов анимации для оживления текста, создания инфографики, стильных титров и динамических графических элементов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 8 Интеграция 3D-элементов и сложный композитинг:.

Содержание темы: Знакомство с передовыми техниками совмещения видеоряда с 3D-объектами, работа с освещением, тенями и частицами для создания фотореалистичных сцен.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Процесс изучения данной дисциплины предполагает выполнение практических работ, сопровождающихся демонстрацией видео-уроков и других презентационных материалов. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором. Классы для практических занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами.

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Авдонина, Н. С. Основы сторителлинга : учебное пособие / Н. С. Авдонина. — Архангельск : САФУ, 2024. — 30 с. — ISBN 978-5-261-01737-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/484865> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Филиппова, Г. С. Дизайн-проектирование. Эскиз в дизайне костюма : учебное пособие / Г. С. Филиппова. — Екатеринбург : УрГАХУ, 2022. — 117 с. — ISBN 978-5-7408-0254-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

<https://e.lanbook.com/book/318905> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.2 *Дополнительная литература*

1. Кoryтов, О. В. Теория и практика иллюстрирования книги : учебное пособие для среднего профессионального образования / О. В. Кoryтов. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20181-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557697> (дата обращения: 12.03.2025).

2. Кузьминский К. С. РУССКАЯ РЕАЛИСТИЧЕСКАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ XVIII И XIX ВЕКОВ [Электронный ресурс] , 2022 - 193 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/russkaya-realisticheskaya-illyustraciya-xviii-i-xix-vekov-448594>

7.3 *Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):*

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
3. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: <https://urait.ru/>

4. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>

5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>

6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- □ After Effects

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

ВИДЕОМОНТАЖ И ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Направление и направленность (профиль)
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2026

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)		

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС		
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация	
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Знать: Основы кинематографического языка и теории монтажа. Принципы и инструменты создания визуальных эффектов. Технические стандарты и форматы цифрового видео.	1.1. Основы кинематографического языка и теории монтажа:	Опрос	Практическая работа
		1.3. Профессиональный монтаж в программной среде (Adobe Premiere Pro / DaVinci Resolve):	Опрос	Практическая работа
РД2	Навык : Уметь: Самостоятельно осуществить полный цикл монтажа видео-проекта среднего уровня сложности. Выполнять базовые операции по созданию VFX: хромакей, трекинг, ретушь, композитинг. Проводить цветокоррекцию и работу со звуком.	1.3. Профессиональный монтаж в программной среде (Adobe Premiere Pro / DaVinci Resolve):	Опрос	Практическая работа
		1.4. Композитинг и основы визуальных эффектов в After Effects:	Опрос	Практическая работа
		1.5. Цветокоррекция и цветоградирование:	Опрос	Практическая работа
		1.6. Работа со звуком в идеомонтаже:	Опрос	Практическая работа
РД3	Навык : Владеть: Навыками работы в основных программах для монтажа	1.7. Создание моушн-графики и анимированной типографики:	Опрос	Практическая работа

	a (Premiere Pro / DaVinci Resolve) и композитинга (After Effects). Профессиональной терминологией. Навыками представления и защиты своего проекта.	1.8. Интеграция 3D-элементов и сложный композитинг:	Опрос	Практическая работа
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	-------	---------------------

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Суммарно по дисциплине можно получить максимум 100 баллов за семестр.

Вид учебной деятельности	Опрос	Практическая работа	Итого
Текущая аттестация	40		40
Промежуточная аттестация		60	60
Итого	40	60	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обладает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Примерные вопросы

1. Дайте определение понятию «монтажный стык» (склейка) и перечислите три его основных вида.
 - Проверяет знание фундаментальной теории монтажа.

2. Что такое LUT (Look-Up Table) и для каких целей он применяется в видеопроизводстве?
 - *Проверяет понимание инструментов работы с цветом.*
3. Каково основное предназначение хромакея (keying) и каков главный принцип его работы?
 - *Проверяет знание базовой и самой известной VFX-технологии.*
4. В чем ключевое различие между цветокоррекцией (color correction) и цветоградированием (color grading)?
 - *Проверяет понимание последовательности и целей работы с цветом.*
5. Что такое «черновой монтаж» (rough cut) и какова его роль в общем процессе создания видео?
 - *Проверяет знание этапов рабочего процесса (pipeline).*
6. Назовите две основные задачи трекинга (отслеживания движения) в программах для визуальных эффектов.
 - *Проверяет знание одного из ключевых технических приемов композитинга.*
7. Что такое частота кадров (Frame Rate, FPS) и как её выбор (например, 24 fps vs. 60 fps) влияет на восприятие видео?
 - *Проверяет знание технических основ видео и их художественного значения.*
8. Для чего в монтажных программах используется шкала времени (Timeline) и что такое дорожка (Track)?
 - *Проверяет знание основного интерфейса и логики работы в монтажном ПО.*
9. Что такое композитинг (compositing) и какова его главная цель?
 - *Проверяет понимание основной философии создания визуальных эффектов.*
10. Почему важно проводить чистку и нормализацию звука перед финальным сведением в видео?
 - *Проверяет понимание важности звукового сопровождения и базовых этапов работы с ним.*

Краткие методические указания

Цель устного опроса: Проверить степень усвоения теоретического материала, терминологии, понимание процессов и взаимосвязей, а также способность студентов логически излагать мысли по профессиональной тематике.

I. Этап подготовки преподавателя

1. Определение целей и критериев:
 - Четко сформулируйте, что именно должен продемонстрировать студент: знание (термины, факты), понимание (объяснение своими словами, примеры), применение (решение типовой задачи, сравнение методов).
 - Установите критерии оценки (например: 5 – полный, аргументированный ответ; 4 – незначительные неточности; 3 – знание основы, но неумение раскрыть детали; и т.д.).
2. Разработка билетов/вопросов:
 - Используйте пирамиду сложности : включите в каждый билет 2-3 вопроса:
 - Базовый (на знание термина или факта: "Что такое кодеки?").

- Основной (на понимание и объяснение: "В чем разница между монтажным и съёмочным темпом?").
- Практико-ориентированный или проблемный (на применение: "Как бы вы решили проблему 'дрожания' камеры при монтаже интервью?" или "Почему для хромакея чаще используют зеленый, а не синий фон?").
- Обеспечьте полное покрытие тем , вынесенных на зачет.

Вопросы должны быть четкими и однозначными.

Шкала оценки

Максимально всего 40 баллов.

Критерий	9-10 баллов (Отлично)	7-8 баллов (Хорошо)	5-6 баллов (Удовлетворительно)	3-4 балла (Неудовлетворительно)	0-2 балла
1. Полнота и точность	Исчерпывающий охват вопроса. Отсутствие фактических ошибок.	Раскрыта суть с незначительными неточностями/пропусками.	Раскрыта только базовая часть. Присутствуют существенные ошибки.	Ответ фрагментарен. Множественные грубые ошибки.	Ответ неверен или отсутствует.
2. Глубина понимания	Демонстрация осознанного усвоения, анализ, самостоятельное приведение релевантных примеров.	Понимание основных взаимосвязей. Примеры воспроизводятся по образцу.	Воспроизведение заученной информации без глубокого осмысления.	Фрагментарное, поверхностное понимание.	Понимание отсутствует.
3. Логика и структура	Четкая, последовательная структура изложения с выделением ключевых тезисов.	Последовательность в основном сохранена. Возможны незначительные нарушения логики.	Логика прослеживается с трудом, изложение недостаточно структурировано.	Бессистемное, хаотичное изложение.	Логическая связь отсутствует.

5.2 Примеры заданий для выполнения практических работ

«Создание динамичного видеоролика с применением базовых технологий монтажа, композитинга и цветокоррекции».

1. Техническое задание (ТЗ)

Цель работы: Закрепить на практике навыки нелинейного монтажа, композитинга с использованием хромакея, создания простой моушн-графики, цветокоррекции и работы со звуком.

Краткие методические указания

Создать итоговый ролик продолжительностью 30-45 секунд в разрешении Full HD (1920x1080) , состоящий из следующих обязательных этапов:

- Этап 1. Монтаж (в Premiere Pro или аналоге):
 - Создать динамичную вступительную последовательность из предоставленных клипов.
 - Смонтировать ролик, используя минимум три разных типа переходов (кроме стандартного растворения).
- Этап 2. Визуальные эффекты и композитинг (в After Effects или аналоге):
 - Выполнить качественное удаление зеленого фона (хромакей) с клипа chroma.mp4 и поместить персонажа на новый фон (background.jpg).
 - Добавить в сцену с хромакеем как минимум один элемент (например, тень от объекта или летящие частицы).
 - Создать анимированную заставку с названием работы, используя логотип (logo.png) и текст.
- Этап 3. Цветокоррекция:

- Провести базовую цветокоррекцию (коррекция баланса белого, экспозиции) для всех исходных клипов.
- Применить стилистическое цветоградирование (например, в холодной или теплой гамме) ко всему ролику для создания единого настроения.
- Этап 4. Работа со звуком:
 - Наложить фоновую музыку, обеспечить плавное начало и окончание звука (fade in/out).
 - Добавить минимум два звуковых эффекта в соответствующие моменты видео (например, удар при появлении текста, свист при переходе).
- Этап 5. Финальные элементы:
 - Добавить титры с указанием имени студента и названия работы.
 - Экспортировать проект в формате MP4 H.264 с битрейтом не менее 15 Мбит/с .

3. Требования к сдаче

Студент обязан предоставить:

1. Итоговый видеофайл (название: Фамилия_Группа_Видео.mp4).
2. Архив с проектом , содержащий:
 - Все исходные медиафайлы.
 - Файлы проекта монтажа (.prproj) и композитинга (.aep).
 - Папку Renders с промежуточными визуализированными элементами (например, клип с удаленным фоном).
3. Краткий отчет в формате PDF (1 стр.), описывающий примененные техники и ключевые решения (на каком этапе и *что* было сделано).

4. Критерии оценки (максимум 40 баллов)

- Техника монтажа и общая динамика (0-10 баллов): Соответствие хронометражу, ритм, целесообразность использования переходов.
- Качество выполнения VFX (0-10 баллов): Чистота клиптинга (отсутствие ореолов), реалистичность интеграции объекта в новый фон, плавность анимации.
- Работа с цветом и светом (0-8 баллов): Корректность цветокоррекции, художественная состоятельность и единство цветового решения.
- Звуковое сопровождение (0-6 баллов): Сбалансированность громкости, уместность и синхронность звуковых эффектов.
- Техническое качество и оформление (0-6 баллов): Четкость видео, отсутствие артефактов, наличие всех обязательных элементов (титры, логотип), корректность архива и отчета.

Шкала оценки

Максимально 60 баллов.

1. Техническое исполнение монтажа (0-12 баллов)
Хронометраж, ритм, сложность склейки, работа со шкалой времени.
2. Качество визуальных эффектов (композитинг) (0-12 баллов)
Чистота хромакея, реалистичность интеграции, стабильность трекинга, сложность анимации.
3. Работа с цветом и светом (0-10 баллов)
Корректность цветокоррекции, единство цветового решения, художественная выразительность.

4.	Звуковое оформление	(0-8	баллов)
Сведение, синхронизация эффектов, баланс музыки и речи, чистота звука.			
5.	Сложность и творческий замысел	(0-8	баллов)
Оригинальность идеи, нетривиальные решения, авторский стиль.			
6.	Техническое качество итогового ролика	(0-6	баллов)
Разрешение, битрейт, отсутствие артефактов, соответствие стандартам.			
7.	Организация проекта и сдача	(0-4	балла)
Полнота архива, корректность именования файлов, наличие отчета.			