



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФГБОУ ВО «ИГУ»

Факультет бизнес-коммуникаций и информатики

Кафедра естественнонаучных дисциплин

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине Б1.В.ДВ.01.01 Производство видеоконтента

направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль) Прикладная информатика в дизайне

Одобен
УМК факультета бизнес-коммуникаций
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

Председатель УМК

М.Г. Синчурина

ФИО, должность, ученая степень, звание

подпись, печать

Разработчики:



(подпись)

преподаватель

(занимаемая должность)

С.Е. Андреев

(инициалы, фамилия)



(подпись)

доцент

(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи

(инициалы, фамилия)

Цель фонда оценочных средств. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.ДВ.01.01 Производство видеоконтента». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

Фонд оценочных средств включает контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: тест, практическое задание) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к зачету и зачету с оценкой.

Структура и содержание заданий – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.ДВ.01.01 Производство видеоконтента».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-2 Способность внедрять, адаптировать и использовать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки веб-сервисов, проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-2.1	Знать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений; методы анализа функциональных возможностей инструментов разработки, с целью выявления наиболее подходящих для выполнения проектного задания
	ПК-2.2	Уметь адаптировать, настраивать и использовать программное обеспечение необходимое для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений
	ПК-2.3	Владеть навыками выбора подходящего программного обеспечения для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений, его внедрения и модификации с целью оптимизации выполнения, поставленных в проекте задач

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-3 Способность разрабатывать графический и информационный дизайн, а также его отдельные элементы для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, визуальных коммуникаций	ПК-3.1	Знать: 1.Инструменты для проведения опроса целевой аудитории относительно аспектов проектируемого цифрового продукта. 2.Программные среды для прототипирования, проектирования архитектуры разрабатываемого продукта цифрового дизайна. 3. Этапы проектирования и разработки графического дизайна, его отдельных элементов для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, полиграфической продукции. 4. Технологии и инструменты для реализации поставленных в проекте задач графического дизайна. В том числе, основы верстки с использованием языков разметки и языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков. 5. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема, правила типографского набора текста и верстки (в том числе верстки электронных текстов)
	ПК-3.2	1.Разрабатывать концепцию дизайна цифрового продукта, проектного решения формы визуализации данных на основе выявленной или предполагаемой потребности целевой аудитории. 2. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана, умеет рисовать пиктограммы, включая разработку их метафор, графические подсказки и другую интерфейсную графику 3. Создавать графические элементы визуальных коммуникаций в программах подготовки растровых и векторных изображений, 3D редакторах, видеомонтажа и анимации
	ПК-3.3	Владеть: 1.Навыками исполнения концепции и прототипа графического и информационного дизайна. 2. Навыками организации хранения версий дизайн-продуктов. 3. Методами оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана, навыками подготовки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях 4. Навыками работы в программах подготовки растровых и векторных изображений 5. Навыками создания раскадровок анимации интерфейсных объектов 6. Навыками реализации графических элементов дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовки графических материалов для включения в продукт

2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
1	Исторические предпосылки видеомонтажа и виды монтажа	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
2	Основы работы с программами для монтажа видео	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
3	Приёмы монтажной склейки	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
4	Основы цветокоррекции видео	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	Нет!
5	Технические особенности видеопроизводства и работа с камерой	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
6	Работа с цветокоррекцией	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	Нет!
7	Работа с ключевыми точками и хромакеем	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	Нет!
8	Работа с масками и трекингом	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	Нет!
9	Работа с титрами	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	Нет!

2.2. Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Тест	Студентом даны правильные ответы на 91-100% заданий	Отлично
	Студентом даны правильные ответы на 81-90% заданий	Хорошо
	Студентом даны правильные ответы на 71-80% заданий	Удовлетворительно
	Студентом даны правильные ответы менее чем на 70% заданий	Неудовлетворительно

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание	Задание выполнено верно. Выбран оптимальный путь решения. Присутствует развернутое описание алгоритма решения	Отлично
	Задание выполнено верно. Допущены негрубые логические ошибки при описании алгоритма решения. Отсутствуют пояснения к решению задания	Хорошо
	Ход решения задания верный, но допущены ошибки приведшие к неправильному ответу	Удовлетворительно
	В работе получен неверный ответ, связанный с грубыми ошибками допущенными в ходе решения, либо решение отсутствует полностью	Неудовлетворительно

2.3. Оценочные средства для текущего контроля (примеры)

2.3.1. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
3	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
4	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
5	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
6	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
7	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
8	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	b
3	c
4	a
5	c

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
6	a
7	b
8	a

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Операторский план, позволяющий раскрыть детали и рассказать зрителю то, что не объясняется в диалогах. Показывает детали и передаёт фактуру.



- a. крупный план
- b. макроплан
- c. общий план
- d. микроплан

№ 2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Склейка на основе изменения/продления звуковой либо видео дорожки в следующую сцену.

- a. матч-кат
- b. L-переход и J-переход
- c. М-переход и L-переход
- d. А-переход и В-переход

№ 3. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Устаревший тип склейки, который сейчас используется для подчёркивания комичности, иронизации, либо как дань памяти (пример – Звездные Войны). При этом переходе, один кадр переходит в другой при помощи сужающегося или расширяющегося круга, в который и заключён следующий кадр.

- a. вайп
- b. круговой переход
- c. айрис
- d. дуговой переход

№ 4. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется рабочее пространство в программах видеомонтажа?

- a. Монтажный стол
- b. Монтажная страница
- c. Монтажная комната

№ 5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Резкий переход от одного кадра к другому, объединяющийся по действию, композиции, реплики или ассоциативно схожим объектам. С помощью этого приёма,

режиссёр легко объединяет два полностью противоположных мира. Применяется при этом принцип схожести и резкого контраста.

- a. смеш-кат
- b. невидимая склейка
- c. матч-кат

№ 6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Приём, использующийся для создания впечатления съёмки одним длинным дублем.

- a. невидимая склейка
- b. односложная склейка
- c. моносклейка

№ 7. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Операторский план, позволяющий выделить объект или предмет на фоне остального, так как ведётся съёмка от грудной клетки и до макушки. Передаёт эмоций и переживаний героя.



- a. средний план
- b. крупный план
- c. лицевой план
- d. дальний план

№ 8. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Назовите вид монтажа, при котором происходит последовательное развитие событий. Все эпизоды, сцены и кадры выстраиваются друг за другом в хронологическом порядке.

- a. Последовательный монтаж
- b. Следящий монтаж
- c. Линейный монтаж

2.3.2. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.1»

№ 1. Монтаж по звуку.

Вам необходимо:

- Выбрать две короткометражки из доступных, с которыми будете работать.
- Выполнить на основе роликов монтаж, который будет органично сочетаться со звуковой дорожкой. (хорошим решением будет монтаж согласно аудиографику, т.е. располагайте склейки на высоких "пиках" аудио).
- Длина итогового ролика должна быть не менее 2-х минут.
- Проведите небольшую, базовую коррекцию цвета. Один ролик сделайте в холодных тонах, другой в тёплых. Учитывайте, что цвет влияет на итоговое восприятие зрителем картины.
- Во время перемонтажа измените смысл и настроение короткометражки. Делайте это при помощи подставления разных отрывков ролика в другой хронологии, и через подмену смысла (эффект Кулешова)
- При желании, можете воспользоваться своей аудиодорожкой, но учитывайте, чтобы она была минимум от 2-х минут

№ 2. Кейнг. Базовый уровень.

Возьмите несколько видео для работы с хромакеем, чтобы выполнить монтаж 4-х роликов с хромакеем.

- Удалите фон, при этом, старайтесь детально проработать границы объектов, чтобы не получить зелёное свечение.
- Под это видео подставьте фон на ваш выбор, можете выбрать фоновое видео из доступных в задании, либо найти новое на видеостоках
- Старайтесь подбирать фон так, чтобы он не отвлекал внимание от смыслового центра композиции.

Итоговые ролики прикрепите к текущему заданию. Если их размер будет большим, то переконвертируйте его через сервис: <https://convert-video-online.com/ru/>

№ 3. Маска (переход айрис).

Пр ссылке вам доступно несколько видео, вам необходимо смонтировать из них общий ролик, иллюстрирующий просмотр через бинокль/подзорную трубу за объектом.

- Эффект взгляда в бинокль сделайте при помощи инструмента "маска"
- Добейтесь эффекта отдаления, приближения и расфокусировки при помощи ключевых точек и пр. эффектов.
- Маска должна отслеживать движущийся объект. Для этого воспользуйтесь ключевыми точками
- Подберите к готовому ролику музыку

№ 4. Определение палитры видео.

Найдите по 3 примера использования цветовых схем (цветовые схемы см. в лекции 3) в кино. Для каждого примера подберите (создайте) палитру для отображения цвета в кадре. К каждому кадру пропишите, какой цвет является на ваш взгляд доминантным и почему именно такая палитра использована в кадре,

как она должна работать на восприятие зрителя.

- для задания можно взять отрывки из любых фильмов
- для создания палитры можете использовать один из следующих сервисов:
<http://www.colorhunter.com> <https://www.degraeve.com/color-palette>
- примеры (3 шт.) необходимы предоставить на следующие схемы: монохромная, аналогичная, комплементарная, триада

№ 5. Планы и ракурсы.

Снимите короткий ролик, который демонстрирует все виды ракурсов и операторских планов.

№ 6. Цветокоррекция разных планов.

Возьмите три видеоролика с разными планами, освещением и насыщенностью. Вам необходимо:

- Провести цветокоррекцию каждого ролика
- Смонтировать из них цельный ролик. Учитывайте, что у видео разные форматы и разрешение изображения.
- Сделать плавное движение камеры на одном из роликов, при помощи ключевых точек в инспекторе.

№ 7. Кейнг. Детальная обработка контура.

Возьмите видео с хромакеем и проведите детальную изоляцию зеленого канала цвета, чтобы избежать остаточных контуров

№ 8. Трекинг 3 (размещение графики на движущихся объектах).

Возьмите 2 видео с автомобилями, нанесите на них логотип известной компании и контактную информацию при помощи трекинга.

— логотип выберите сами, контактную информацию можете выдумать (обязательно вставьте номер телефона и адрес компании).

— устанавливайте логотип и надпись при помощи нод для отслеживания, которые вы знаете (Planar tracking, tracker)

— выполните цветокоррекцию добавленных элементов, чтобы они выглядели более органично и не контрастировали.

— учитывайте перспективу машины при размещении элементов

№ 9. Анализ титров.

Выберите несколько фильмов (8-10) и разберите их вступительные титры. Распишите подробно, как на ваш взгляд работают шрифтовые композиции, в выбранных вами фильмах. Опишите, как титры фильма отражают:

- Атмосферу фильма
- Сюжет фильма
- Визуальную составляющую
- Дополнительные смыслы и идеи

Заданию проиллюстрируйте логотипами и по возможности кадрами с титрами.

2.3.3. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.2»

№ 10. Монтаж по звуку.

Вам необходимо:

- Выбрать две короткометражки из доступных, с которыми будете работать.

— Выполнить на основе роликов монтаж, который будет органично сочетаться со звуковой дорожкой. (хорошим решением будет монтаж согласно аудиографику, т.е. располагайте склейки на высоких "пиках" аудио).

— Длина итогового ролика должна быть не менее 2-х минут.

— Проведите небольшую, базовую коррекцию цвета. Один ролик сделайте в холодных тонах, другой в тёплых. Учитывайте, что цвет влияет на итоговое восприятие зрителем картины.

— Во время перемонтажа измените смысл и настроение короткометражки. Делайте это при помощи подставления разных отрывков ролика в другой хронологии, и через подмену смысла (эффект Кулешова)

— При желании, можете воспользоваться своей аудиодорожкой, но учитывайте, чтобы она была минимум от 2-х минут

№ 11. Кейнг. Базовый уровень.

Возьмите несколько видео для работы с хромакеем, чтобы выполнить монтаж 4-х роликов с хромакеем.

— Удалите фон, при этом, старайтесь детально проработать границы объектов, чтобы не получить зелёное свечение.

— Под это видео подставьте фон на ваш выбор, можете выбрать фоновое видео из доступных в задании, либо найти новое на видеостоках

— Старайтесь подбирать фон так, чтобы он не отвлекал внимание от смыслового центра композиции.

Итоговые ролики прикрепите к текущему заданию. Если их размер будет большим, то

переконвертируйте его через сервис: <https://convert-video-online.com/ru/>

№ 12. Маска (переход айрис).

Пр ссылке вам доступно несколько видео, вам необходимо смонтировать из них общий ролик, иллюстрирующий просмотр через бинокль/подзорную трубу за объектом.

— Эффект взгляда в бинокль сделайте при помощи инструмента "маска"

— Добейтесь эффекта отдаления, приближения и расфокусировки при помощи ключевых точек и пр. эффектов.

— Маска должна отслеживать движущийся объект. Для этого воспользуйтесь ключевыми точками

— Подберите к готовому ролику музыку

№ 13. Определение палитры видео.

Найдите по 3 примера использования цветовых схем (цветовые схемы см. в лекции 3) в кино. Для каждого примера подберите (создайте) палитру для отображения цвета в кадре. К каждому кадру пропишите, какой цвет является на ваш взгляд доминантным и почему именно такая палитра использована в кадре, как она должна работать на восприятие зрителя.

— для задания можно взять отрывки из любых фильмов

— для создания палитры можете использовать один из следующих сервисов: <http://www.colorhunter.com> <https://www.degraeve.com/color-palette>

— примеры (3 шт.) необходимы предоставить на следующие схемы: монохромная, аналогичная, комплементарная, триада

№ 14. Планы и ракурсы.

Снимите короткий ролик, который демонстрирует все виды ракурсов и операторских планов.

№ 15. Цветокоррекция разных планов.

Возьмите три видеоролика с разными планами, освещением и насыщенностью. Вам необходимо:

- Провести цветокоррекцию каждого ролика
- Смонтировать из них цельный ролик. Учитывайте, что у видео разные форматы и разрешение изображения.
- Сделать плавное движение камеры на одном из роликов, при помощи ключевых точек в инспекторе.

№ 16. Кейнг. Детальная обработка контура.

Возьмите видео с хромакеем и проведите детальную изоляцию зеленого канала цвета, чтобы избежать остаточных контуров

№ 17. Трекинг 3 (размещение графики на двигающихся объектах).

Возьмите 2 видео с автомобилями, нанесите на них логотип известной компании и контактную информацию при помощи трекинга.

— логотип выберите сами, контактную информацию можете выдумать (обязательно вставьте номер телефона и адрес компании).

— устанавливайте логотип и надпись при помощи нод для отслеживания, которые вы знаете (Planar tracking, tracker)

— выполните цветокоррекцию добавленных элементов, чтобы они выглядели более органично и не контрастировали.

— учитывайте перспективу машины при размещении элементов

№ 18. Анализ титров.

Выберите несколько фильмов (8-10) и разберите их вступительные титры. Распишите подробно, как на ваш взгляд работают шрифтовые композиции, в выбранных вами фильмах. Опишите, как титры фильма отражают:

- Атмосферу фильма
- Сюжет фильма
- Визуальную составляющую
- Дополнительные смыслы и идеи

Заданию проиллюстрируйте логотипами и по возможности кадрами с титрами.

2.3.4. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.3»

№ 19. Монтаж по звуку.

Вам необходимо:

— Выбрать две короткометражки из доступных, с которыми будете работать.

— Выполнить на основе роликов монтаж, который будет органично сочетаться со звуковой дорожкой. (хорошим решением будет монтаж согласно аудиографику, т.е. располагайте склейки на высоких "пиках" аудио).

— Длина итогового ролика должна быть не менее 2-х минут.

— Проведите небольшую, базовую коррекцию цвета. Один ролик сделайте в холодных тонах, другой в тёплых. Учитывайте, что цвет влияет на итоговое восприятие зрителем картины.

— Во время перемонтажа измените смысл и настроение короткометражки. Делайте это при помощи подставления разных отрывков ролика в другой хронологии, и через подмену смысла (эффект Кулешова)

— При желании, можете воспользоваться своей аудиодорожкой, но учитывайте, чтобы она была минимум от 2-х минут

№ 20. Кейнг. Базовый уровень.

Возьмите несколько видео для работы с хромакеем, чтобы выполнить монтаж 4-х роликов с хромакеем.

— Удалите фон, при этом, старайтесь детально проработать границы объектов, чтобы не получить зелёное свечение.

— Под это видео подставьте фон на ваш выбор, можете выбрать фоновое видео из доступных в задании, либо найти новое на видеостоках

— Старайтесь подбирать фон так, чтобы он не отвлекал внимание от смыслового центра композиции.

Итоговые ролики прикрепите к текущему заданию. Если их размер будет большим, то

переконвертируйте его через сервис: <https://convert-video-online.com/ru/>

№ 21. Маска (переход айрис).

Пр ссылке вам доступно несколько видео, вам необходимо смонтировать из них общий ролик, иллюстрирующий просмотр через бинокль/подзорную трубу за объектом.

— Эффект взгляда в бинокль сделайте при помощи инструмента "маска"

— Добейтесь эффекта отдаления, приближения и расфокусировки при помощи ключевых точек и пр. эффектов.

— Маска должна отслеживать движущийся объект. Для этого воспользуйтесь ключевыми точками

— Подберите к готовому ролику музыку

№ 22. Определение палитры видео.

Найдите по 3 примера использования цветовых схем (цветовые схемы см. в лекции 3) в кино. Для каждого примера подберите (создайте) палитру для отображения цвета в кадре. К каждому кадру пропишите, какой цвет является на ваш взгляд доминантным и почему именно такая палитра использована в кадре, как она должна работать на восприятие зрителя.

— для задания можно взять отрывки из любых фильмов

— для создания палитры можете использовать один из следующих сервисов: <http://www.colorhunter.com> <https://www.degraeve.com/color-palette>

— примеры (3 шт.) необходимы предоставить на следующие схемы: монохромная, аналогичная, комплементарная, триада

№ 23. Планы и ракурсы.

Снимите короткий ролик, который демонстрирует все виды ракурсов и операторских

планов.

№ 24. Цветокоррекция разных планов.

Возьмите три видеоролика с разными планами, освещением и насыщенностью. Вам необходимо:

- Провести цветокоррекцию каждого ролика
- Смонтировать из них цельный ролик. Учитывайте, что у видео разные форматы и разрешение изображения.
- Сделать плавное движение камеры на одном из роликов, при помощи ключевых точек в инспекторе.

№ 25. Кешинг. Детальная обработка контура.

Возьмите видео с хромакеем и проведите детальную изоляцию зеленого канала цвета, чтобы избежать остаточных контуров

№ 26. Трекинг 3 (размещение графики на двигающихся объектах).

Возьмите 2 видео с автомобилями, нанесите на них логотип известной компании и контактную информацию при помощи трекинга.

— логотип выберите сами, контактную информацию можете выдумать (обязательно вставьте номер телефона и адрес компании).

— устанавливайте логотип и надпись при помощи нод для отслеживания, которые вы знаете (Planar tracking, tracker)

— выполните цветокоррекцию добавленных элементов, чтобы они выглядели более органично и не контрастировали.

— учитывайте перспективу машины при размещении элементов

№ 27. Анализ титров.

Выберите несколько фильмов (8-10) и разберите их вступительные титры. Распишите подробно, как на ваш взгляд работают шрифтовые композиции, в выбранных вами фильмах. Опишите, как титры фильма отражают:

- Атмосферу фильма
- Сюжет фильма
- Визуальную составляющую
- Дополнительные смыслы и идеи

Заданию проиллюстрируйте логотипами и по возможности кадрами с титрами.

2.3.5. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 28. Монтаж по звуку.

Вам необходимо:

— Выбрать две короткометражки из доступных, с которыми будете работать.

— Выполнить на основе роликов монтаж, который будет органично сочетаться со звуковой дорожкой. (хорошим решением будет монтаж согласно аудиографику, т.е. располагайте склейки на высоких "пиках" аудио).

— Длина итогового ролика должна быть не менее 2-х минут.

— Проведите небольшую, базовую коррекцию цвета. Один ролик сделайте в холодных тонах, другой в тёплых. Учитывайте, что цвет влияет на итоговое восприятие зрителем картины.

— Во время перемонтажа измените смысл и настроение короткометражки. Делайте

это при помощи подставления разных отрывков ролика в другой хронологии, и через подмену смысла (эффект Кулешова)

— При желании, можете воспользоваться своей аудиодорожкой, но учитывайте, чтобы она была минимум от 2-х минут

№ 29. Кейнг. Базовый уровень.

Возьмите несколько видео для работы с хромакеем, чтобы выполнить монтаж 4-х роликов с хромакеем.

— Удалите фон, при этом, старайтесь детально проработать границы объектов, чтобы не получить зелёное свечение.

— Под это видео подставьте фон на ваш выбор, можете выбрать фоновое видео из доступных в задании, либо найти новое на видеостоках

— Старайтесь подбирать фон так, чтобы он не отвлекал внимание от смыслового центра композиции.

Итоговые ролики прикрепите к текущему заданию. Если их размер будет большим, то

переконвертируйте его через сервис: <https://convert-video-online.com/ru/>

№ 30. Маска (переход айрис).

Пр ссылке вам доступно несколько видео, вам необходимо смонтировать из них общий ролик, иллюстрирующий просмотр через бинокль/подзорную трубу за объектом.

— Эффект взгляда в бинокль сделайте при помощи инструмента "маска"

— Добейтесь эффекта отдаления, приближения и расфокусировки при помощи ключевых точек и пр. эффектов.

— Маска должна отслеживать движущийся объект. Для этого воспользуйтесь ключевыми точками

— Подберите к готовому ролику музыку

№ 31. Определение палитры видео.

Найдите по 3 примера использования цветовых схем (цветовые схемы см. в лекции 3) в кино. Для каждого примера подберите (создайте) палитру для отображения цвета в кадре. К каждому кадру пропишите, какой цвет является на ваш взгляд доминантным и почему именно такая палитра использована в кадре, как она должна работать на восприятие зрителя.

— для задания можно взять отрывки из любых фильмов

— для создания палитры можете использовать один из следующих сервисов: <http://www.colorhunter.com> <https://www.degraeve.com/color-palette>

— примеры (3 шт.) необходимы предоставить на следующие схемы: монохромная, аналогичная, комплементарная, триада

№ 32. Планы и ракурсы.

Снимите короткий ролик, который демонстрирует все виды ракурсов и операторских планов.

№ 33. Цветокоррекция разных планов.

Возьмите три видеоролика с разными планами, освещением и насыщенностью. Вам необходимо:

- Провести цветокоррекцию каждого ролика
- Смонтировать из них цельный ролик. Учитывайте, что у видео разные форматы и разрешение изображения.
- Сделать плавное движение камеры на одном из роликов, при помощи ключевых точек в инспекторе.

№ 34. Кейнг. Детальная обработка контура.

Возьмите видео с хромакеем и проведите детальную изоляцию зеленого канала цвета, чтобы избежать остаточных контуров

№ 35. Трекинг 3 (размещение графики на двигающихся объектах).

Возьмите 2 видео с автомобилями, нанесите на них логотип известной компании и контактную информацию при помощи трекинга.

— логотип выберите сами, контактную информацию можете выдумать (обязательно вставьте номер телефона и адрес компании).

— устанавливайте логотип и надпись при помощи нод для отслеживания, которые вы знаете (Planar tracking, tracker)

— выполните цветокоррекцию добавленных элементов, чтобы они выглядели более органично и не контрастировали.

— учитывайте перспективу машины при размещении элементов

№ 36. Анализ титров.

Выберите несколько фильмов (8-10) и разберите их вступительные титры. Распишите подробно, как на ваш взгляд работают шрифтовые композиции, в выбранных вами фильмах. Опишите, как титры фильма отражают:

- Атмосферу фильма
- Сюжет фильма
- Визуальную составляющую
- Дополнительные смыслы и идеи

Заданию проиллюстрируйте логотипами и по возможности кадрами с титрами.

2.3.6. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.2»

№ 37. Монтаж по звуку.

Вам необходимо:

— Выбрать две короткометражки из доступных, с которыми будете работать.

— Выполнить на основе роликов монтаж, который будет органично сочетаться со звуковой дорожкой. (хорошим решением будет монтаж согласно аудиографику, т.е. располагайте склейки на высоких "пиках" аудио).

— Длина итогового ролика должна быть не менее 2-х минут.

— Проведите небольшую, базовую коррекцию цвета. Один ролик сделайте в холодных тонах, другой в тёплых. Учитывайте, что цвет влияет на итоговое восприятие зрителем картины.

— Во время перемонтажа измените смысл и настроение короткометражки. Делайте это при помощи подставления разных отрывков ролика в другой хронологии, и через подмену смысла (эффект Кулешова)

— При желании, можете воспользоваться своей аудиодорожкой, но учитывайте, чтобы она была минимум от 2-х минут

№ 38. Кейнг. Базовый уровень.

Возьмите несколько видео для работы с хромакеем, чтобы выполнить монтаж 4-х роликов с хромакеем.

— Удалите фон, при этом, старайтесь детально проработать границы объектов, чтобы не получить зелёное свечение.

— Под это видео подставьте фон на ваш выбор, можете выбрать фоновое видео из доступных в задании, либо найти новое на видеостоках

— Старайтесь подбирать фон так, чтобы он не отвлекал внимание от смыслового центра композиции.

Итоговые ролики прикрепите к текущему заданию. Если их размер будет большим, то

переконвертируйте его через сервис: <https://convert-video-online.com/ru/>

№ 39. Маска (переход айрис).

Пр ссылке вам доступно несколько видео, вам необходимо смонтировать из них общий ролик, иллюстрирующий просмотр через бинокль/подзорную трубу за объектом.

— Эффект взгляда в бинокль сделайте при помощи инструмента "маска"

— Добейтесь эффекта отдаления, приближения и расфокусировки при помощи ключевых точек и пр. эффектов.

— Маска должна отслеживать движущийся объект. Для этого воспользуйтесь ключевыми точками

— Подберите к готовому ролику музыку

№ 40. Определение палитры видео.

Найдите по 3 примера использования цветовых схем (цветовые схемы см. в лекции 3) в кино. Для каждого примера подберите (создайте) палитру для отображения цвета в кадре. К каждому кадру пропишите, какой цвет является на ваш взгляд доминантным и почему именно такая палитра использована в кадре, как она должна работать на восприятие зрителя.

— для задания можно взять отрывки из любых фильмов

— для создания палитры можете использовать один из следующих сервисов: <http://www.colorhunter.com> <https://www.degraeve.com/color-palette>

— примеры (3 шт.) необходимы предоставить на следующие схемы: монохромная, аналогичная, комплементарная, триада

№ 41. Планы и ракурсы.

Снимите короткий ролик, который демонстрирует все виды ракурсов и операторских планов.

№ 42. Цветокоррекция разных планов.

Возьмите три видеоролика с разными планами, освещением и насыщенностью. Вам необходимо:

- Провести цветокоррекцию каждого ролика
- Смонтировать из них цельный ролик. Учитывайте, что у видео разные форматы и разрешение изображения.
- Сделать плавное движение камеры на одном из роликов, при помощи ключевых точек в инспекторе.

№ 43. Кейнг. Детальная обработка контура.

Возьмите видео с хромакеем и проведите детальную изоляцию зеленого канала цвета, чтобы избежать остаточных контуров

№ 44. Трекинг 3 (размещение графики на движущихся объектах).

Возьмите 2 видео с автомобилями, нанесите на них логотип известной компании и контактную информацию при помощи трекинга.

— логотип выберите сами, контактную информацию можете выдумать (обязательно вставьте номер телефона и адрес компании).

— устанавливайте логотип и надпись при помощи нод для отслеживания, которые вы знаете (Planar tracking, tracker)

— выполните цветокоррекцию добавленных элементов, чтобы они выглядели более органично и не контрастировали.

— учитывайте перспективу машины при размещении элементов

№ 45. Анализ титров.

Выберите несколько фильмов (8-10) и разберите их вступительные титры. Распишите подробно, как на ваш взгляд работают шрифтовые композиции, в выбранных вами фильмах. Опишите, как титры фильма отражают:

— Атмосферу фильма

— Сюжет фильма

— Визуальную составляющую

— Дополнительные смыслы и идеи

Заданию проиллюстрируйте логотипами и по возможности кадрами с титрами.

2.3.7. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 46. Монтаж по звуку.

Вам необходимо:

— Выбрать две короткометражки из доступных, с которыми будете работать.

— Выполнить на основе роликов монтаж, который будет органично сочетаться со звуковой дорожкой. (хорошим решением будет монтаж согласно аудиографику, т.е. располагайте склейки на высоких "пиках" аудио).

— Длина итогового ролика должна быть не менее 2-х минут.

— Проведите небольшую, базовую коррекцию цвета. Один ролик сделайте в холодных тонах, другой в тёплых. Учитывайте, что цвет влияет на итоговое восприятие зрителем картины.

— Во время перемонтажа измените смысл и настроение короткометражки. Делайте это при помощи подставления разных отрывков ролика в другой хронологии, и через подмену смысла (эффект Кулешова)

— При желании, можете воспользоваться своей аудиодорожкой, но учитывайте, чтобы она была минимум от 2-х минут

№ 47. Кейнг. Базовый уровень.

Возьмите несколько видео для работы с хромакеем, чтобы выполнить монтаж 4-х роликов с хромакеем.

— Удалите фон, при этом, старайтесь детально проработать границы объектов, чтобы не получить зелёное свечение.

— Под это видео подставьте фон на ваш выбор, можете выбрать фоновое видео из доступных в задании, либо найти новое на видеостоках

— Старайтесь подбирать фон так, чтобы он не отвлекал внимание от смыслового центра композиции.

Итоговые ролики прикрепите к текущему заданию. Если их размер будет большим, то

переконвертируйте его через сервис: <https://convert-video-online.com/ru/>

№ 48. Маска (переход айрис).

Пр ссылке вам доступно несколько видео, вам необходимо смонтировать из них общий ролик, иллюстрирующий просмотр через бинокль/подзорную трубу за объектом.

— Эффект взгляда в бинокль сделайте при помощи инструмента "маска"

— Добейтесь эффекта отдаления, приближения и расфокусировки при помощи ключевых точек и пр. эффектов.

— Маска должна отслеживать движущийся объект. Для этого воспользуйтесь ключевыми точками

— Подберите к готовому ролику музыку

№ 49. Определение палитры видео.

Найдите по 3 примера использования цветовых схем (цветовые схемы см. в лекции 3) в кино. Для каждого примера подберите (создайте) палитру для отображения цвета в кадре. К каждому кадру пропишите, какой цвет является на ваш взгляд доминантным и почему именно такая палитра использована в кадре, как она должна работать на восприятие зрителя.

— для задания можно взять отрывки из любых фильмов

— для создания палитры можете использовать один из следующих сервисов: <http://www.colorhunter.com> <https://www.degraeve.com/color-palette>

— примеры (3 шт.) необходимы предоставить на следующие схемы: монохромная, аналогичная, комплементарная, триада

№ 50. Планы и ракурсы.

Снимите короткий ролик, который демонстрирует все виды ракурсов и операторских планов.

№ 51. Цветокоррекция разных планов.

Возьмите три видеоролика с разными планами, освещением и насыщенностью. Вам необходимо:

- Провести цветокоррекцию каждого ролика
- Смонтировать из них цельный ролик. Учитывайте, что у видео разные форматы и разрешение изображения.
- Сделать плавное движение камеры на одном из роликов, при помощи ключевых точек в инспекторе.

№ 52. Кеинг. Детальная обработка контура.

Возьмите видео с хромакеем и проведите детальную изоляцию зеленого канала цвета, чтобы избежать остаточных контуров

№ 53. Трекинг 3 (размещение графики на двигающихся объектах).

Возьмите 2 видео с автомобилями, нанесите на них логотип известной компании и контактную информацию при помощи трекинга.

— логотип выберите сами, контактную информацию можете выдумать (обязательно вставьте номер телефона и адрес компании).

— устанавливайте логотип и надпись при помощи нод для отслеживания, которые вы знаете (Planar tracking, tracker)

— выполните цветокоррекцию добавленных элементов, чтобы они выглядели более органично и не контрастировали.

— учитывайте перспективу машины при размещении элементов

№ 54. Анализ титров.

Выберите несколько фильмов (8-10) и разберите их вступительные титры. Распишите подробно, как на ваш взгляд работают шрифтовые композиции, в выбранных вами фильмах. Опишите, как титры фильма отражают:

— Атмосферу фильма

— Сюжет фильма

— Визуальную составляющую

— Дополнительные смыслы и идеи

Заданию проиллюстрируйте логотипами и по возможности кадрами с титрами.

3. Промежуточная аттестация

3.1. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности

Зачет является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории, и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Зачет проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком. Зачет принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Зачет проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины. Обучающимся на зачете представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы билета. Результаты зачета оцениваются по четырехбалльной системе и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только положительные оценки. Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдаётся не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на зачет в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка». Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами порядке.

3.2. Вопросы к зачету

№	Вопрос	Код компетенции
1.	Приведите пример 3-х монтажных склеек в видеомонтаже и как они влияют на зрителя? Чем характеризуется монтаж аттракционов? Что такое эффект Кулешова в монтаже?	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2.	Расскажите о правиле 180 градусов (восьмёрка) для съёмки интервью. Как должны стоять камеры? Зачем нужна область в 180 градусов?	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

3.3. Тематика курсовых работ

— Итоговое видео по курсу дисциплины (анимационный ролик).

Этапы выполнения курсовой работы и методические рекомендации по ее написанию описаны в требованиях к курсовой работе и выставляются в электронной системе обучения факультета.

3.4. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
3	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
4	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
5	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
6	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
7	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
8	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	b
3	c
4	a
5	c

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
6	a
7	b
8	a

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Операторский план, позволяющий раскрыть детали и рассказать зрителю то, что не объясняется в диалогах. Показывает детали и передаёт фактуру.



- a. крупный план
- b. макроплан
- c. общий план
- d. микроплан

№ 2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Склейка на основе изменения/продления звуковой либо видео дорожки в следующую сцену.

- a. матч-кат
- b. L-переход и J-переход
- c. М-переход и L-переход
- d. А-переход и В-переход

№ 3. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Устаревший тип склейки, который сейчас используется для подчёркивания комичности, иронизации, либо как дань памяти (пример – Звездные Войны). При этом переходе, один кадр переходит в другой при помощи сужающегося или расширяющегося круга, в который и заключён следующий кадр.

- a. вайп
- b. круговой переход
- c. айрис
- d. дуговой переход

№ 4. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется рабочее пространство в программах видеомонтажа?

- a. Монтажный стол
- b. Монтажная страница
- c. Монтажная комната

№ 5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Резкий переход от одного кадра к другому, объединяющийся по действию, композиции, реплики или ассоциативно схожим объектам. С помощью этого приёма,

режиссёр легко объединяет два полностью противоположных мира. Применяется при этом принцип схожести и резкого контраста.

- a. смеш-кат
- b. невидимая склейка
- c. матч-кат

№ 6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Приём, использующийся для создания впечатления съёмки одним длинным дублем.

- a. невидимая склейка
- b. односложная склейка
- c. моносклейка

№ 7. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Операторский план, позволяющий выделить объект или предмет на фоне остального, так как ведётся съёмка от грудной клетки и до макушки. Передаёт эмоций и переживаний героя.



- a. средний план
- b. крупный план
- c. лицевой план
- d. дальний план

№ 8. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Назовите вид монтажа, при котором происходит последовательное развитие событий. Все эпизоды, сцены и кадры выстраиваются друг за другом в хронологическом порядке.

- a. Последовательный монтаж
- b. Следящий монтаж
- c. Линейный монтаж