

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ляшенко Татьяна Васильевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.10.2023 14:47:28
Уникальный программный ключ:
6f70794d4ae80e71b4ab429a71db89beedf6b85c

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Утверждаю:
Ректор  Т.В. Ляшенко

Б1.В.17 Композинг

Наименование образовательной программы: «Прикладная информатика»
Код и наименование направления подготовки, профиля: 09.03.03 «Прикладная информатика», профиль «Прикладная информатика в дизайне»
Форма обучения: очная

1. Цели, задачи и перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Изучение дисциплины обусловлено эволюцией образных средств видеоанимации, аудиовизуальных технологий, развитием смешанных жанров, объединяющих анимационную стилистику и опыт игрового кинематографа, демонстрирующих изменения, происходящие в анимации, ведущих к ее переходу на новый уровень развития в культуре и искусстве.

В современной культуре произведения видеоанимации занимают важное место, оказывая влияние на развитие других экранных искусств. Анимация предоставляет своим создателям широкие возможности в экспериментах, связанных с поиском новой художественной образности, с созданием новых и соединением уже исследованных разнообразных техник, с применением новейших достижений науки.

Целью дисциплины - изучение современных программных средств для редактирования аудио - и видеоинформации, методов и принципов обработки звуковой и видеоинформации, основных принципов проведения линейного и нелинейного монтажа, а также основных правил и приемов построения компоузинга.

Задачи изучения дисциплины:

- развитие у будущих специалистов навыков практической работы с профессиональным программным обеспечением обработки аудио - и видеоинформации;
- развитие навыков построения компоузинга;
- развитие умения на современном уровне решать научные, производственные задачи с использованием полученных практических навыков.

В результате обучения по дисциплине обучающийся должен овладеть следующими компетенциями, обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения образовательной программы — компетенций выпускников, установленных образовательной программой:

Таблица 1

Коды компетенций	Содержание компетенций	Индикаторы достижения компетенций
------------------	------------------------	-----------------------------------

<p>ПК-1</p>	<p>Способен создавать визуальный стиль интерфейса</p>	<p>ПК 1.1. Знает способы создания графических документов в программах подготовки растровых и векторных изображений. Знает технологию разработки графического дизайна интерфейсов. Знает методы получения из открытых источников релевантной профессиональной информации и анализирует ее.</p> <p>ПК.1.2. Умеет определять технические требования к интерфейсной графике Умеет применять стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система Умеет использовать основы маркетинга Умеет применять правила типографского набора текста.</p> <p>ПК 1.3. Владеет методами создания концепции графического дизайна интерфейса Владеет способами эскизирования графического стиля Владеет технологией создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса Владеет методами анализа бизнес требований и бизнес задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну Владеет методикой согласования стиля интерфейса с заказчиком</p>
--------------------	---	--

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Трудоемкость дисциплины составляет 4 ЗЕ, 144 час. Объем контактной работы с преподавателем и самостоятельной работы студента по дисциплине устанавливается учебным планом.

3. Содержание дисциплины

Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам (темам) представлено в Таблице 2.

Таблица 2

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Содержание раздела (темы)
1	Тема 1. Введение.	Введение в Композитинг; термины, определения, характеристика, принципы работы.
	Тема 2. История художественного приема «сомещение» - композитинг (Compositing)	Технологии использования составных изображений. История появления этих художественных приемов в докомпьютерную эпоху. Рождение композитинга на рубеже 20-го века в работе Жоржа Мельеса. Использование композитинга в кинематографе XX века. Визуальные эффекты VFX в современном кино.
	Тема 3. Композитинг и спецэффекты.	Определения композитинга и визуальных эффектов. Спецэффекты. Их виды и примеры применения. Создание спецэффектов на компьютере. Характеристика программ для создания спецэффектов.
2	Тема 4. Знакомство с инструментом.	Основные операции в композитинге (трансформы, фильтры, мердж, цветокоррекция). Законы трансформации слоев. Основные фильтры. Базовые законы цветокоррекции.
3	Тема 5. Каналы и слои.	Работа с каналами и слоями. Ротоскопирование (маскирование). Законы и правила маскирования. Инструменты ротоскопа.
4	Тема 6. Основы клинапа.	Основные инструменты клинапа. Законы клинапа. 2D — Трекинг. Пример клинапа шота. Вариации клинапа. Клинап более сложного шота. Плоскостной трекинг
5	Тема 7. Создание проекта в программе Adobe Premiere.	Параметры проекта. Импорт составляющих фильма. Монтаж видео и звука. Создание переходов. Спецэффекты. Движение титров, видеофрагментов и статических изображений. Титры. Наложение изображений. Неочевидные приемы видеомонтажа.
6	Тема 8. Создание проекта в программе Adobe After Effects.	Импорт клипов. Композиции. Слои в окне Timeline. Слои в окне Composition. Работа с файлами. Рисование. Прозрачность. Анимация. Эффекты. Титры

Практические занятия

№п/п	№ Темы дисциплины	Наименование практических работ
1	Тема 7	Работа в Adobe Soundbooth.
2	Тема 7	Создание звуковых эффектов в Adobe Soundbooth.
3	Тема 7	Монтаж ролика в Adobe Premiere.
4	Тема 7	Создание эффектов переходов.
5	Тема 7	Создание спецэффектов. Кеинг.
6	Тема 8	Создание титров в Adobe Premiere.
7	Тема 8	Основы композитинга в Adobe After Effects.
8	Тема 8	Создание спецэффектов в Adobe After Effects.
9	Тема 8	Создание сложных спецэффектов. Работа со слоями, имитирующими освещение и камеры.
10	Тема 8	Создание псевдообъемного изображения из картинки. Использование 3D объектов, созданных в 3D редакторах в программе Adobe After Effects.

4. Рекомендуемые образовательные технологии

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие смешанный, теоретико- и практикоориентированный характер дисциплины:

- лекции;
- практические занятия;
- дискуссии;
- выступления с докладами и сообщениями;
- аудиторные письменные работы;
- внеаудиторные письменные работы;
- тестирование.

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная учебная литература

1. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования. 2021: Учебное пособие [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : ДМК Пресс, 2021. — 173 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=1341

2. Шубина, И. Б. Драматургия и режиссура зрелищных форм. Соучастие в зрелище, или Игра в миф : учебно-методическое пособие / И. Б. Шубина. — 4-е, стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2020. — 240 с. — ISBN 978-5-8114-5755-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149643>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

б) дополнительная учебная литература

1. Шубина, И. Б. Драматургия и режиссура. Экспрессия рекламного видео : учебное пособие / И. Б. Шубина. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 296 с. — ISBN 978-5-507-44118-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/218084>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Торн, А. Основы анимации в Unity / А. Торн ; перевод с английского Р. Рагимова. — Москва : ДМК Пресс, 2019. — 176 с. — ISBN 978-5-97060-377-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/73075>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее — сеть «Интернет»), электронных образовательных ресурсов, электронных библиотечных систем, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Методические указания к лабораторным работам по дисциплине «Основы изобразительного мультимедиа» (режим доступа - <https://yadi.sk/d/58z9u7nWAa8pfA>);
2. Методические указания к самостоятельным работам по дисциплине «Основы изобразительного мультимедиа» (режим доступа - <https://yadi.sk/i/D5iv2QUBHWqXcg>);
3. в) Сайт Клуба аниматоров. Уроки анимации [Электронный ресурс]. – URL: <https://animationclub.ru/blogs?category=4>;
4. 3. Онлайн школа анимации при Одесской Студии Мультипликации [Электронный ресурс]. – URL: <http://animation-ua.com/ru/shkola>;
5. д) Уроки классической анимации Клуба аниматоров [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJKrcz1o7HXdMa79grbIJ6tFCSLxyJfH>.
6. <http://wokinfo.com/> — Web of Science. Мультидисциплинарная реферативно-библиографическая база данных Института научной информации США.
7. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Национальная информационно-аналитическая система.
8. www.scopus.com — SCOPUS (SCIVERSE SCOPUS). Мультидисциплинарная библиографическая и реферативная база данных.
9. <http://wokinfo.com/> — Web of Science. Мультидисциплинарная реферативно-библиографическая база данных Института научной информации США.

Каждый обучающийся в течение всего периода освоения дисциплины обучения должен быть обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе (Электронно-библиотечная система Лань) и к электронной информационно-образовательной среде ВХУТЕИИ